Roland®

GENERAL MIDI

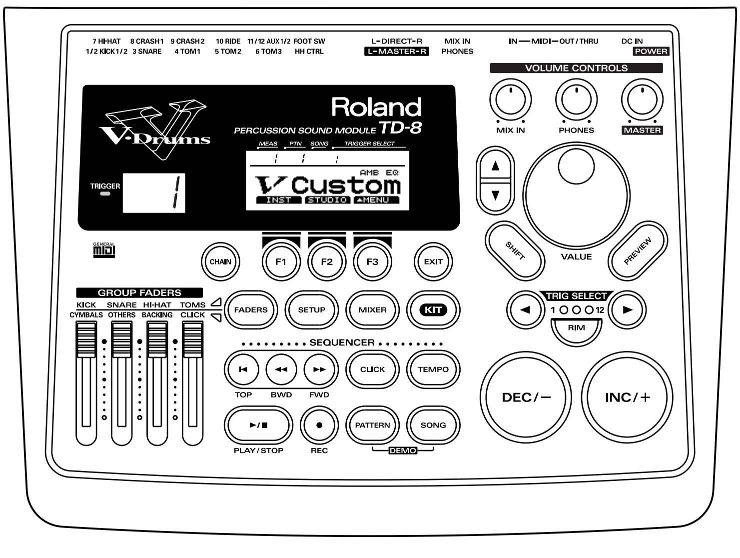
V-Drums

PERCUSSION SOUND MODULE TD-8

MANUAL DEL USUARIO

Le agradecemos la compra del módulo de sonido de percusión TD-8 de Roland.

Antes de utilizar esta unidad, lea con atención las secciones tituladas: "UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA" (p. 2–3) y "NOTAS IMPORTANTES" (p. 4). Estas secciones ofrecen información importante relacionada con su correcta utilización. Además, para familiarizarse con las funciones del equipo, debe leer el Manual del usuario en su totalidad. Guarde este manual en un lugar seguro y téngalo siempre a mano para consultarlo.



* *Todos los nombres de los productos mencionados en este documento son marcas comerciales o marcas comerciales registradas de sus respectivos propietarios.*

For the U.K.

IMPORTANT: THE WIRES IN THIS MAINS LEAD ARE COLOURED IN ACCORDANCE WITH THE FOLLOWING CODE.

BLUE: NEUTRAL
BROWN: LIVE

As the colours of the wires in the mains lead of this apparatus may not correspond with the coloured markings identifying the terminals in your plug, proceed as follows:
The wire which is coloured BLUE must be connected to the terminal which is marked with the letter N or coloured BLACK.
The wire which is coloured BROWN must be connected to the terminal which is marked with the letter L or coloured RED.
Under no circumstances must either of the above wires be connected to the earth terminal of a three pin plug.

UTILIZAR LA UNIDAD DE MANERA SEGURA

INSTRUCCIONES PARA EVITAR EL RIESGO DE FUEGO, DESCARGAS ELÉCTRICAS Y LESIONES EN LAS PERSONAS

Los avisos de ⚠ATENCIÓN y ⚠PRECAUCIÓN

⚠**ATENCIÓN**	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de muerte o de lesiones personales graves en caso de no utilizar la unidad de manera correcta.
⚠**PRECAUCIÓN**	Se utiliza para instrucciones que alertan al usuario del peligro de lesiones o daños materiales en caso de no utilizar la unidad de manera correcta. * Los daños materiales se refieren a los daños u otros efectos adversos provocados con relación a la casa y a todo su mobiliario, así como a los animales domésticos.

Los símbolos

⚠	El símbolo △ alerta al usuario de instrucciones o advertencias importantes. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del triángulo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste se utiliza para avisos, advertencias y alertas de peligro general.
⊘	El símbolo ⊘ alerta al usuario de acciones que no deben realizarse (están prohibidas). El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que la unidad no debe desmontarse.
●	El símbolo ● alerta al usuario de acciones que deben realizarse. El significado específico del símbolo está determinado por el dibujo contenido dentro del círculo. En el caso del símbolo de la izquierda, éste significa que el cable de alimentación debe desconectarse de la toma de corriente.

TENGA SIEMPRE EN CUENTA LO SIGUIENTE

⚠ATENCIÓN

- Antes de utilizar la unidad, lea las siguientes instrucciones y el Manual del usuario.

- No abra (ni modifique de ninguna forma) la unidad o el adaptador de CA.

- No intente reparar la unidad ni realizar modificaciones internas (excepto en los casos en que este manual ofrece instrucciones específicas para ello). Si requiere asistencia técnica lleve el equipo al distribuidor Roland autorizado más cercano tal y como se indica en la página "Información".

- No utilice ni guarde la unidad en lugares:
  - Sujetos a temperaturas extremas (p.ej. en el interior de un vehículo cerrado al sol, cerca de un conducto de calefacción, encima de un generador de calor); o
  - Húmedos (p.ej. en cuartos de baño, en suelos mojados); o
  - Expuestos a lluvia u otra humedad; o
  - Expuestos a polvo; o
  - Sujetos a altos niveles de vibración

⚠ATENCIÓN

- Esta unidad debe utilizarse sólo montado en rack o en un soporte autorizado por Roland.

- Cuando use la unidad en rack o montada en un soporte autorizado por Roland, el rack o el soporte deben instalarse de forma cuidadosa de manera que estén nivelados y sean estables. Si no utiliza un rack ni un soporte, deberá asegurarse del lugar elegido para que ofrezca una superficie nivelada que pueda soportar la unidad sin problemas y que sea estable.

- Utilice sólo el adaptador de CA que se entrega con la unidad. Compruebe que el voltaje de la línea coincida con los requisitos de alimentación especificados en el cuerpo del adaptador. Otros adaptadores pueden utilizar una polaridad distinta o pueden estar diseñados para otro voltaje, por lo que su utilización puede averiar la unidad, provocar un malfuncionamiento de la misma e incluso descargas eléctricas.

- No dañe el cable de alimentación. No lo doble, no lo pise ni deposite objetos pesados sobre el mismo, etc. Un cable dañado puede provocar con facilidad una descarga eléctrica o un incendio. No use cables eléctricos dañados.

⚠ATENCIÓN

- Este equipo, solo o combinado con un amplificador y auriculares o altavoces, puede producir niveles de sonido capaces de provocar una pérdida de audición permanente. No lo utilice durante un largo periodo de tiempo a un nivel de volumen alto, o a un nivel que no sea confortable. Si experimenta cualquier pérdida de audición u oye pitidos, deje de utilizar el equipo inmediatamente, y consulte a un otorrinolaringólogo.

- No permita que penetre en el equipo ningún objeto (por ejemplo, material inflamable, monedas, clips) ni líquido de ningún tipo (agua, refrescos, etc.).

- Apague inmediatamente el equipo, retire el adaptador de CA de la toma, y solicite ayuda al Centro de Servicios Roland más próximo o a un distribuidor de Roland autorizado, que aparecen en la lista de la página “Información”, cuando:
  - El adaptador de CA o el cable de alimentación esté dañado; o
  - Haya penetrado algún objeto o algún líquido dentro del equipo; o
  - El equipo haya estado expuesto a la lluvia (o se ha mojado de otra forma); o
  - El equipo no parece funcionar normalmente o muestra un cambio pronunciado en la interpretación.

- En hogares con niños pequeños, un adulto debe supervisar el uso del equipo hasta que el niño sea capaz de seguir todas las normas esenciales para utilizarlo de forma segura.

- Proteja el equipo de impactos fuertes. (¡No lo deje caer!)

- No conecte el cable de alimentación de la unidad a la misma toma que muchos otros aparatos. Tenga un cuidado especial cuando utilice alargos—la potencia total de todos los aparatos conectados nunca debe exceder la potencia nominal (watios/amperios) del cable. Una carga excesiva puede provocar un sobrecalentamiento del aislamiento del cable, que incluso puede llegar a derretirse.

- Antes de utilizar el equipo en un país extranjero, consulte a su distribuidor, al Centro de Servicios Roland más próximo, o a un distribuidor de Roland autorizado, que aparecen en la lista de la página "Información".

⚠ PRECAUCIÓN

- El equipo y el adaptador de CA deben estar colocados de forma que su situación y su posición no interfieran en una correcta ventilación.

- Coja siempre el conector o la caja del adaptador de CA al conectarlo o desconectarlo de una toma de corriente o del equipo.

- Si el equipo no va a utilizarse durante un largo periodo de tiempo, desconecte el adaptador de CA.

- Intente evitar que los cables de alimentación se enreden. También deben colocarse de manera que queden fuera del alcance de los niños.

- No suba nunca sobre la unidad ni coloque objetos pesados sobre ella.

- No manipule nunca la caja del adaptador de CA o sus conectores con las manos húmedas al conectarlo o desconectarlo.

- Si debe desplazar el equipo, desconecte el adaptador de CA y todos los cables procedentes de los equipos externos.

- Antes de limpiar el equipo, apáguelo y desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente (p. 31, p. 29).

- Si existe el riesgo de una tormenta eléctrica en la zona, desconecte el adaptador de CA de la toma de corriente.

NOTAS IMPORTANTES

Además de los puntos listados en "UTILIZAR LA UNIDAD DE FORMA SEGURA" de la página 2–3, lea y tenga en cuenta lo siguiente:

Alimentación

- No utilice esta unidad en la misma derivación de circuito que otros aparatos que generen interferencias (como un motor eléctrico o un sistema de iluminación variable).
- El adaptador de CA empezará a generar calor después de varias horas consecutivas de uso. Esto es normal, y no debe ser causa de preocupación.
- Antes de conectar esta unidad a otros aparatos, apague todas las unidades; con ello evitará un funcionamiento anómalo y/o daños a los altavoces o a otros equipos.

Ubicación

- Si utiliza la unidad cerca de amplificadores de potencia (u otros equipos con transformadores de potencia de gran tamaño) puede producirse ruido. Para solucionar este problema, cambie la orientación de este equipo, o apártelo de la fuente de interferencia.
- Este aparato puede interferir con la recepción de radio y televisión. No utilice este aparato cerca de receptores de este tipo.
- No exponga el equipo a la luz directa del sol, no lo coloque cerca de aparatos que irradien calor, no lo deje en un vehículo cerrado, ni lo someta a temperaturas extremas. Un calor excesivo puede deformar o decolorar la unidad.
- Para evitar la posibilidad de una avería, no utilice el equipo en un área húmeda, ni en una zona expuesta a la lluvia o a otro tipo de humedad.

Mantenimiento

- Para la limpieza diaria, utilice un paño suave y seco, o ligeramente humedecido con agua. Para eliminar la suciedad adherida, utilice un detergente neutro no abrasivo. A continuación, seque completamente la unidad con un paño suave y seco.
- No utilice nunca gasolina, disolventes o alcohol de ningún tipo; podría decolorar y/o deformar el equipo.

Reparaciones e información

- Tenga en cuenta que toda la información contenida en la memoria del equipo puede perderse cuando éste se envía para realizar reparaciones. La información importante debe guardarse siempre en otro aparato MIDI (por ejemplo, un secuenciador), o escribirse en un papel (cuando sea posible). Durante las reparaciones se toman las precauciones necesarias para evitar la pérdida de información. No obstante, en ciertos casos (por ejemplo cuando la circuitería relacionada con la memoria está averiada), lamentamos que no será posible recuperarla, y Roland no asume ninguna responsabilidad respecto a esa pérdida de información.

Memoria de seguridad

- Este equipo contiene una batería que alimenta los circuitos de la memoria del equipo mientras está desconectada la alimentación principal. Cuando esta batería se está terminando, aparece en la pantalla el mensaje que se muestra a continuación. Cuando vea este mensaje, cambie la batería por una nueva tan pronto como sea posible para evitar la pérdida de información de la memoria. Para cambiar la batería, consulte con su distribuidor, con el Centro de Servicios Roland más cercano, o con un distribuidor de Roland autorizado, que aparecen en la página "Información".



Precauciones adicionales

- Tenga en cuenta que el contenido de la memoria puede perderse irremediablemente como resultado de un funcionamiento anómalo, o del manejo incorrecto del equipo. Para evitar el riesgo de la pérdida de datos importantes, recomendamos que realice periódicamente una copia de seguridad de los datos importantes que ha guardado en la memoria del equipo en otro aparato MIDI (por ejemplo, un secuenciador).
- Por desgracia, puede ser imposible recuperar los contenidos de los datos guardados en la memoria del equipo o en otro aparato MIDI (por ejemplo, un secuenciador) una vez se han perdido. Roland Corporation no asume ninguna responsabilidad respecto a esa pérdida de datos.
- Tenga un cuidado razonable al utilizar los botones, deslizadores y demás controles del equipo, así como los jacks y conectores. Una manipulación brusca puede provocar funcionamientos anómalos.
- No golpee ni aplique una fuerte presión sobre la pantalla.
- Al conectar / desconectar cables, coja siempre el conector—nunca tire del cable. De esta manera evitará cortocircuitos, y no dañará los componentes internos del cable.
- Para evitar molestar a los vecinos, intente mantener el volumen del equipo a niveles razonables. Puede utilizar auriculares para no tener que preocuparse por los que le rodean (especialmente si es tarde por la noche).
- Cuando deba transportar el equipo, protéjalo con la caja original (y los materiales de protección) siempre que sea posible. En caso contrario, utilice unos materiales de embalaje similares.
- Utilice un cable de Roland para realizar la conexión. Si utiliza un cable de conexión de otro fabricante, tenga en cuenta las precauciones siguientes.
  - Algunos cables de conexión contienen reóstatos. No utilice cables que incorporen reóstatos para conectar este equipo. El uso de este tipo de cables puede provocar que el nivel de sonido sea extremadamente bajo, o imposible de oír. Si desea información acerca de las especificaciones del cable, consulte al fabricante de éste.

Contenido

Cómo utilizar este manual

Este manual del usuario está organizado de la siguiente manera.

Referencia rápida

Esta sección está pensada para los que utilizan el TD-8 por primera vez, y explica cómo utilizar varias funciones de manera sencilla. Lea la Referencia rápida y siga las instrucciones en el TD-8. Con ello se familiarizará más rápidamente con los pasos necesarios para las operaciones básicas. Las explicaciones más avanzadas para utilizar el TD-8, o los detalles acerca de las demás operaciones se explican en la sección Utilización avanzada.

Uso avanzado

Esta sección explica todas las funciones del TD-8 en detalle, y está dividida en partes específicas. Las operaciones básicas en el panel y las pantallas se explican en Referencia rápida. La sección Utilización avanzada asume que ya conoce los procesos básicos, por lo que en caso de duda debe consultar "Referencia rápida."

Capítulos 1–3 Funciones para crear sonido

Este capítulo explica los detalles acerca de las posibilidades de creación de sonidos introducidas en la sección "Referencia rápida."

Capítulos 4–6 Utilizar un secuenciador y las funciones relacionadas

Este capítulo explica las funciones del secuenciador como la interpretación, la grabación, los diferentes ajustes y la edición de patrones y canciones.

Capítulo 7 Ajustes para el TD-8

Este capítulo describe las funciones para controlar el TD-8, como ajustar el sonido y realizar ajustes en el generador de sonido.

Capítulo 8 Funciones útiles y maneras de utilizarlas

Este capítulo explica funciones como copiar, utilizar los pads o pedales para la reproducción de patrones y canciones, y otras operaciones para ahorrar tiempo.

Capítulo 9 Funciones MIDI

Este capítulo explica la manera de utilizar el MIDI - ya sea para guardar información en un aparato externo o para utilizar el TD-8 como módulo de sonido General MIDI.

Apéndices

Si se encuentra con problemas, consulte "Solucionar problemas" para comprobar si los ajustes son correctos. Si aparece algún mensaje de error, consulte "Mensajes y mensajes de error" y tome las medidas necesarias. Esta sección también ofrece información relacionada con MIDI, diversas listas, y los diagramas de aplicación MIDI.

RECUERDE Las explicaciones de este manual incluyen ilustraciones que muestran lo que suele aparecer en la pantalla. Sin embargo, el equipo puede incorporar una versión del sistema más nueva, mejorada (por ejemplo, sonidos más nuevos), por lo cuál puede ser que no siempre coincida lo que ve realmente en la pantalla con lo que aparece en el manual.

Características

Ofrece generación de sonido con modelos de percusión variables

Simula el proceso de creación de sonido de percusión acústica —La función V-Edit (p. 56, p. 85)

Es posible crear sonidos de manera muy similar a como lo haría en instrumentos de percusión acústicos. Por ejemplo, puede seleccionar el parche preferido, afinarlo, y después instalar material amortiguante (enmudecimiento).

Sensibilidad a la posición (p. 42)

Si se utilizan los pads PD-7, PD-9, PD-80, PD-80R, PD-100, o PD-120, detecta dónde se golpea el pad y modifica el sonido de forma precisa.

Posibilidad de interpretación con escobillas (p. 43)

Cuando se utilizan los pads PD-80, PD-80R, PD-100, o PD-120, también puede disfrutar de la interpretación con escobillas.

NOTA: Utilice SÓLO escobillas de nylon. Las escobillas metálicas no sólo pueden dañar el parche, sino que los extremos de las escobillas corren el peligro de perforar o engancharse en la malla fina del parche.

Técnica de tocar con las baquetas cruzadas (Golpes en el borde) (p. 42)

Si se utiliza el pad PD-80 o PD-120, puede tocar con la técnica de baquetas cruzadas.

RECUERDE: Es posible detectar la posición del golpe y utilizar la interpretación de baquetas cruzadas (golpes en el borde) con escobillas con TRIGGER INPUT3 (SNARE).

Control de la afinación disponible con el pedal de control de charles (p. 142)

Puede utilizarse el pedal de control de charles para cambiar la afinación de los instrumentos del pad.

Abundancia de instrumentos integrados

Ofrece una rica variedad de sonidos de instrumento de alta calidad, que permite adaptar casi todos los géneros imaginables.

Instrumentos de percusión: 1,024

Instrumentos de acompañamiento: 262

Interface sencillo para percusionistas

Proporciona una gran pantalla

Permite una operación simple e inmediata mientras se visualizan los parámetros que deben ajustarse, y su representación gráfica.

Funciones y operaciones perfectas para interpretaciones en vivo

Deslizadores de grupo (p. 21)

El panel frontal está equipado con deslizadores de grupo. Puede ajustar el nivel del volumen inmediatamente, incluso durante una interpretación.

Función Drum-kit chain—Permite especificar el orden deseado para utilizar los kits de percusión (p. 139)

Los botones [INC/+] y [DEC/-] tienen un tamaño que permite pulsarlos incluso con una baqueta

Puede utilizarse con pads convencionales y otros equipos (p. 36, p. 135)

Con el TD-8 puede utilizar no sólo el PD-80 y PD-80R (pad), y KD-80 (pad de bombo), sino también los pads convencionales (PD-5, PD-7, PD-9, PD-100, y PD-120), pads de bombo (KD-5, KD-7, y KD-120), y el pedal de control de charles (FD-7). Puede utilizar hasta 12 pads a la vez.

Secuenciador de funcionamiento sencillo

Una rica variedad de patrones predefinidos (p. 68, p. 97)

Crear canciones arreglando patrones (p. 124)

Puede practicar en grupo con patrones y canciones. También puede practicar con los instrumentos de percusión de patrones y canciones enmudecidos.

También es posible crear patrones de acompañamiento originales.

RECUERDE Si desea grabar sonidos de chasqueo/barrido de escobillas en MIDI, el único kit de escobillas que puede grabar información de MIDI es “MIDIbrsh”.

Soporta General MIDI (p. 160)

El TD-8 tiene un modo GM que puede reproducir partituras GM.

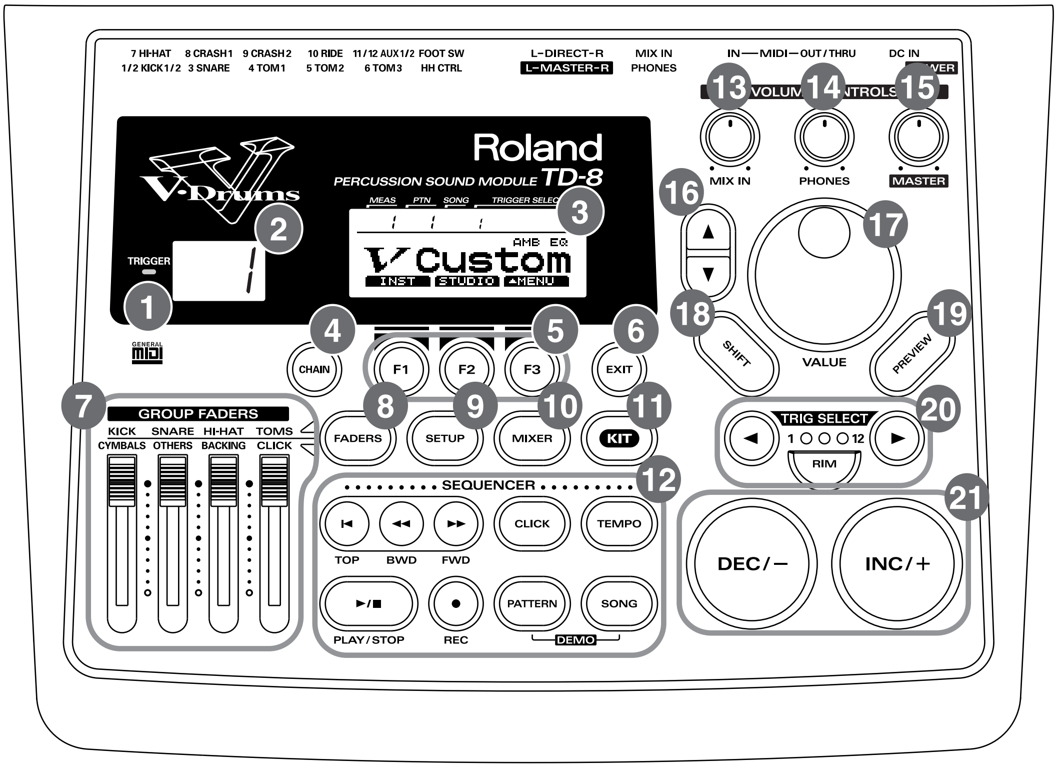
Este modo incluye una función que permite enmudecer sólo el sonido de una parte determinada durante la reproducción de partituras GM. Es una función muy adecuada para practicar y tocar.

Sistema General MIDI

El Sistema General MIDI es un grupo de recomendaciones que pretenden ofrecer una forma de superar las limitaciones de los diseños exclusivos y estandarizar las posibilidades MIDI de los aparatos generadores de sonidos. Los aparatos generadores de sonido y la información musical que cumple con el estándar General MIDI lleva el logotipo General MIDI ( ). La información musical con el logotipo General MIDI puede reproducirse en cualquier unidad generadora de sonido General MIDI para obtener básicamente la misma interpretación musical.

Descripciones del panel

Panel frontal



1 Indicador Trigger

- Se ilumina al recibirse una señal de disparo (señal producida al golpear un pad) desde un pad. Permite comprobar si el pad está correctamente conectado.
- Está iluminado cuando se reciben mensajes MIDI a través del conector MIDI IN (indicador MIDI).
- Está iluminado cuando se pulsa el botón [PREVIEW].

2 Pantalla LED

Muestra el número del kit de percusión actual.

3 Pantalla Gráfica

La pantalla muestra información gráfica y de texto, indicando el nombre del kit de percusión cuando se toca un kit de percusión, los nombres de patrones o canciones durante su reproducción, y los ajustes al editar.

El número de disparador seleccionado, el número de patrón o canción, y el número de compases se indican en la parte superior de la pantalla.

NOTA

En el manual del usuario aparece siempre como "la pantalla".

4 Botón CHAIN

Permite realizar ajustes para Drum Kit Chain (una función que organiza los kits de percusión en el orden deseado para su selección) (p. 139).

5 Botones [F1], [F2], [F3]

Estos botones cambian su función según el contenido de la pantalla. La parte inferior de la pantalla indica la función de cada botón (p. 18).

6 Botón EXIT

Pulse este botón y volverá a la pantalla del nivel superior. Si lo pulsa repetidamente volverá a la pantalla "DRUM KIT", la pantalla "CHAIN", la pantalla "PATTERN", o la pantalla "SONG" (con los correspondientes indicadores luminosos [DRUM KIT], [KIT] y [CHAIN], [PATTERN], o [SONG]).

7 GROUP FADERS

Estos deslizadores ajustan el volumen del bombo, la caja, los charles, los timbales, los platos, otros instrumentos de percusión, instrumentos de acompañamiento, y el sonido de claqueta (p. 21).

8 Botón FADERS

Al pulsar el botón [FADERS] cambia el indicador (superior o inferior) iluminado; el indicador cambia de uno a otro cada vez que se pulsa el botón. Las funciones [GROUP FADERS] cambian según el indicador que está iluminado (p. 21).

9 Botón SETUP

Aquí puede realizar ajustes que afectan a todo el TD-8, como parámetros de disparo y ajustes MIDI.

10 Botón MIXER

Aquí puede realizar ajustes del nivel del volumen y ambiente así como asignaciones de salida para los sonidos. (p. 92).

11 Botón KIT

Permite acceder a la página de pantalla básica utilizada al tocar el kit de percusión.

12 Sección SEQUENCER

Aquí se encuentran los botones que controlan las funciones del secuenciador (reproducción/grabación de los patrones y canciones) (p. 96, p. 120).

13 Mando MIX IN

Ajusta el volumen del aparato conectado al jack MIX IN. El sonido de MIX IN se enviará desde MASTER OUTPUT y desde el jack PHONES.

14 Mando PHONES

Ajusta el volumen de los auriculares. Incluso con los auriculares conectados, el sonido sigue enviándose desde los diversos jacks de salida.

15 Mando MASTER

Ajusta el volumen de los jacks MASTER OUTPUT. El volumen del jack PHONES se ajusta con el mando PHONES.

16 Botones CURSOR ▲, ▼

Utilícelos para desplazar el cursor en pantalla, o para pasar a la siguiente página de pantalla (p. 18).

17 Dial VALUE

Este dial tiene la misma función que los botones INC/+ y DEC/-. Utilice este dial para realizar cambios importantes en los ajustes del kit de percusión o en los valores editados (p. 20).

18 Botón SHIFT

Se utiliza en combinación con otros botones.

operación	función
[SHITT] + [INC/+], [DEC/-] o dial VALUE	Cambia el valor en intervalos amplios (p. 20).
[SHIFT] + [MIXER]	Enmudece la Parte (p. 107)
[SHIFT] + [PREVIEW]	Preescucha del sonido del instrumento mientras cambia el volumen (p. 149)

RECUERDE

Cuando las funciones son como se muestran a continuación, al pulsar el botón SHIFT cambian las funciones que se indican. Si desea más información, consulte la p. 19.

KIT/SQ | PRC/DR | PART 1

19 Botón PREVIEW

Utilícelo para oír un INST (instrumento). Si utiliza los botones TRIG SELECT para seleccionar un pad, podrá tocar y editar un sonido incluso si los pads no están conectados al TD-8 (p. 22). Además, al realizar ajustes de parte, también puede escuchar los tones que utilizan las partes de acompañamiento (p. 102).

20 TRIG SELECT

Utilice los dos botones adyacentes " ◀ " y " ▶ " para seleccionar el número de disparador (pad) en el que desee realizar ajustes. Para seleccionar el borde de un pad, pulse el botón RIM para iluminar el botón RIM. Si los pads están conectados al TD-8, también pueden seleccionarse golpeándolos.

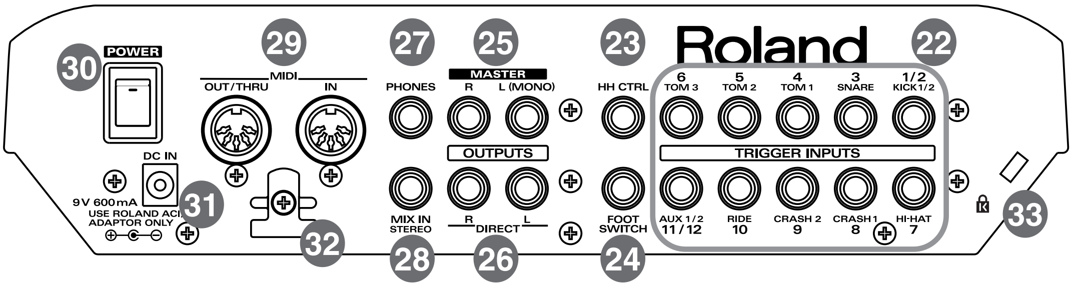
21 Botón INC/+, botón DEC/-

Estos botones se utilizan para cambiar entre kits de percusión o para modificar valores. Pulse el botón [INC/+] para aumentar el valor, y el botón [DEC/-] para ajustar un valor inferior. Estos botones son de gran tamaño, por lo que puede pulsarlos con la punta de la baqueta.

NOTA

Tenga en cuenta que si golpea los botones con una baqueta puede dañarlos.

Panel Posterior



22 Jacks TRIGGER INPUTS

Aceptan los pads o disparadores de bombo que desee conectar al TD-8.

NOTA

Utilice el cable que se entrega con el pad para conectarlo al TD-8.

- **Trigger input 1/2 (KICK1/2)**

  Con el cable opcional (PCS-31) o un cable de inserción estándar, pueden conectarse dos pads a este jack.

- **Trigger input 3 (SNARE)**

  Sólo puede utilizarse este jack para tocar golpes en el borde (p. 41) y con las baquetas cruzadas (p. 42) con el PD-80R o PD-120. Puede tocarse sólo con golpes en el borde (no con baquetas cruzadas) con el PD-7 o PD-9. Con el PD-80, PD-80R, PD-100, y el PD-120, la detección de la posición de golpe (p. 42) funciona sólo con este jack.

- **Trigger input 4 (TOM1), 5 (TOM2), 6 (TOM3)**

  Puede tocar golpes en el borde (p. 41) con el PD-7 o PD-9 conectado.

- **Trigger input 7 (HI-HAT), 8 (CRASH1), 9 (CRASH2), 10 (RIDE)**

  Con el PD-7 o PD-9 conectado, puede tocar golpes en el borde (p. 41) y chokes (p. 42).

- **Trigger input 11/12 (AUX1/2)**

  Con el cable opcional (PCS-31) o un cable de inserción estándar, pueden conectarse dos pads a este jack. Con dos pads, puede elegir grupos de percusión o patrones y canciones (PAD SWITCH; p. 143).

23 Jack HH CTRL

Permite conectar un pedal de control de charles (FD-7) (p. 27).

24 Jack FOOT SWITCH

Permite conectar un pedal opcional (FS-5U). Puede utilizar un pedal para seleccionar kits y para iniciar/detener el secuenciador, etc. Utilice un cable PCS-31 especial (opcional) o un cable de inserción estándar (p. 27).

25 Jacks MASTER OUTPUT (L (MONO)/R)

Estos jacks envían los sonidos instrumentales del TD-8, y se utilizan para la conexión a aparatos o amplificadores de audio externos. Recomendamos que utilice el estéreo para conseguir la mejor interpretación posible con el TD-8; si escucha en mono, conecte sólo el jack MASTER L (MONO).

26 Jacks DIRECT OUTPUT (L/R)

Asignar un sonido a través de estos jacks permite aislarlo, y utilizar equipos de efectos externos. Los efectos internos del TD-8 no afectan al sonido que se envía desde estos jacks.

27 Jack PHONES

Es posible conectar unos auriculares estereofónicos a este jack. Incluso con los auriculares conectados, seguirá enviándose el sonido desde los jacks OUTPUT.

28 Jack MIX IN

Este jack se utiliza para conectar un reproductor de CD o cassettes, o como una entrada de control personalizada para grabar o interpretaciones en vivo. El sonido enviado a este jack se envía desde los jacks MASTER OUTPUT y desde el jack PHONES.

29 Conector MIDI (IN, OUT/THRU)

Utilice estos conectores al tocar los sonidos desde el generador del sonido del TD-8 con un secuenciador MIDI externo, y cuando cargue los ajustes guardados (información de volcado) (p. 150).

30 Conmutador POWER

Este conmutador pone en marcha o apaga el TD-8 (p. 30).

31 Jack DC IN

Conecte aquí el Adaptador CA que se incluye (p. 29).

32 Sujetacables

Sujete el cable de alimentación (p. 29).

33 Ranura de seguridad MicroSaver ( )

MicroSaver y Kensington son marcas comerciales registradas de Kensington Microware Limited.

Kensington Microware Limited
2855 Campus Drive
San Mateo, CA 94403 U.S.A.
Web:www.kensington.com

Operaciones con botones y pantallas

Operaciones comunes a todos los aspectos operativos del TD-8.

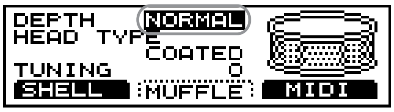
Guardar los ajustes

En el TD-8 no existe ningún proceso para “guardar ajustes.” Al modificar el valor de un ajuste, el nuevo valor se guarda automáticamente en el momento de realizar el cambio. Si debe volver a los ajustes originales, puede reinicializar el TD-8 o reinicializar un único patch. Consulte “Recuperar los ajustes originales” (p. 172).

Botones, deslizadores y mandos

Los botones, deslizadores y mandos del panel frontal se indican entre corchetes [ ]; por ejemplo, [SETUP].

Cursor





El cursor se refiere a los caracteres seleccionados que indican un elemento de la pantalla que puede modificarse. Si la pantalla contiene más de un elemento que puede ajustarse, utilice los botones CURSOR [▲] y [▼] para desplazarlo al parámetro que desee ajustar.
Mantenga pulsado CURSOR [▲] y pulse [▼], o mantenga pulsado CURSOR [▼] y pulse [▲] para desplazar el cursor más rápidamente.

Botones de función ([F1], [F2], [F3])

Los botones [F1], [F2], [F3] se conocen como “botones de función.”

Las funciones de estos botones cambian con cada pantalla.

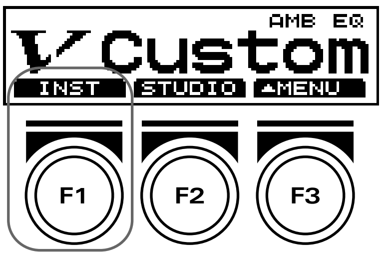
Cuando se hace referencia a estos botones en el texto, los términos que aparecen entre paréntesis muestran la función indicada en la pantalla.

Ejemplo 1:

Si

1. Pulsa [KIT], y a continuación [F1 (INST)].

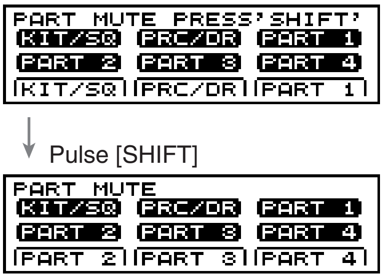
aparece en el texto, realice la operación siguiente.



1. Pulse [KIT].

2. Pulse [F1] (en ese caso, “INST” aparece encima de [F1]).

Cuando las funciones de estos botones se muestran en la pantalla de la forma siguiente, las funciones cambiarán pulsando [SHIFT].



Si

1. Pulsa [SHIFT] + [F1 (PART 2)].

aparece en el texto, realice la operación siguiente.

1. Mientras mantiene pulsado [SHIFT], pulse [F1] (en ese caso, “PART 2” aparece encima de [F1]).

Utilizar los menús emergentes

Como con [F3 (▲ MENU)], cuando se pulsa el botón de función que muestra “ ▲ ”, aparece la siguiente pantalla con forma de menú. Se llama un **menú emergente**. Puede desplazar el cursor por el menú con los botones [INC/+] o [DEC/-], el dial VALUE, o los botones [▲] o [▼]. A continuación, cuando vuelva a pulsar una vez un botón de función bajo el menú emergente, aparecerá la pantalla de ajustes.

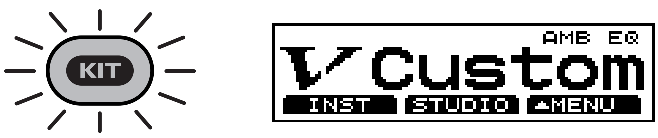


Ejemplo:

Realice la siguiente operación.

1. Pulse [KIT].

[KIT] se ilumina, y aparece la pantalla “DRUM KIT”.



2. Pulse [F3 (▲ MENU)].

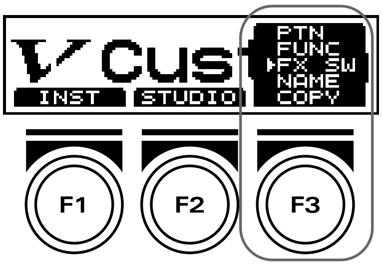
Aparece un menú emergente.



RECUERDE

Pulse [EXIT] para cancelar la operación. El menú emergente desaparece.

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para seleccionar “FX SW”



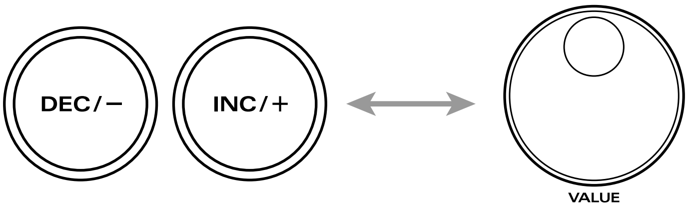
4. Pulse [F3].

Aparece la pantalla “FX SW”.



Utilizar los botones [INC/+] y [DEC/-] y el dial VALUE

[INC/+] y [DEC/-] y el dial VALUE se utilizan para modificar los valores de los ajustes.



Los dos métodos tienen las siguientes ventajas.

[INC/+], [DEC/-]

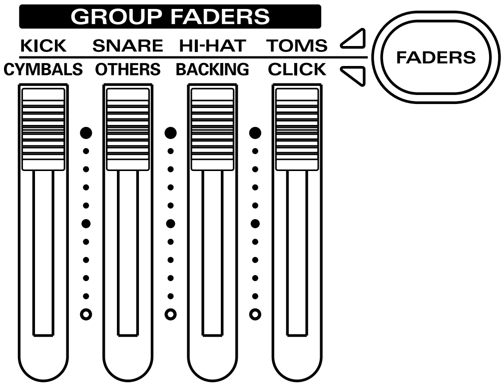
- Cada vez que pulse [INC/+], el valor aumentará. Al pulsar [DEC/-], el valor disminuirá. Este método es muy útil para ajustes de precisión.
- Al definir un ajuste Activado/Desactivado, [INC/+] activará el ajuste y [DEC/-] lo desactivará.
- Si mantiene pulsado [INC/+] y pulsa [DEC/-], el valor aumentará rápidamente. Si mantiene pulsado [DEC/-] y pulsa [INC/+] el valor disminuirá rápidamente.
- Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras pulsa [INC/+] o [DEC/-] aumenta todos los valores que se están cambiando.

Dial VALUE

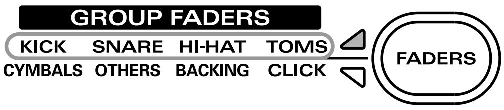
- Este dial permite realizar cambios de gran magnitud en el valor, por lo que es útil para realizar de manera rápida ajustes aproximados en un parámetro.
- Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras gira el dial VALUE aumenta todos los valores que se están cambiando.

Utilizar [FADERS] y [GROUP FADERS]

Los indicadores luminosos a la izquierda de [FADERS] muestran lo que se ajusta con [GROUP FADERS].



- **Cuando se ilumina el indicador superior:**

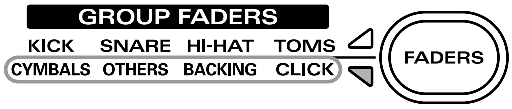


Puede ajustar el volumen de los siguientes disparadores.

[KICK]	[SNARE]	[HI-HAT]	[TOMS]
1/2 (KICK1/2)	3 (SNARE)	7 (HI-HAT)	4 (TOM1) 5 (TOM2) 6 (TOM3) 11/12 (AUX1/2)

En el texto, se indican como [KICK], [SNARE], [HI-HAT], y [TOMS], respectivamente.

- **Cuando se ilumina el indicador inferior:**



Puede ajustar el volumen de los siguientes disparadores.

[CYMBALS]	[OTHERS]	[BACKING]	[CLICK]
8 (CRASH1) 9 (CRASH2) 10 (RIDE)	Parte de percusión (p. 102)	Parte de acompañamiento (p. 102)	Claqueta de metrónomo

En el texto, se indican como [CYMBALS], [OTHERS], [BACKING], y [CLICK], respectivamente.

Ejemplo: Ajustar el volumen de la caja (Snare)

1. Pulse [FADERS], se iluminará el indicador superior.

2. Desplace el deslizador [SNARE] de [GROUP FADERS].
La posición del deslizador muestra el volumen actual de la caja.

NOTA

- Aunque los indicadores se cambien con [FADERS], los valores de los ajustes de los deslizadores de [GROUP FADERS] no cambian. Es decir, las posiciones de los deslizadores actuales y los valores reales de los ajustes pueden ser diferentes. No olvide mover los deslizadores al ajustar el volumen.
- Al activar el equipo, volverá a los valores de los ajustes vigentes al apagar el equipo la última vez, sin tener en cuenta la posición de los deslizadores.

Seleccionar pads desde el panel frontal del TD-8



El botón de selección de disparador **[TRIG SELECT]** se utiliza para seleccionar el número de disparador (pad) para editarlo con el TD-8. Aunque no haya ningún pad conectado, es posible seleccionar el número de disparador y editarlo pulsando este botón. Al pulsar el botón [◀], se selecciona el disparador del número inmediatamente inferior. Si pulsa el botón [▶], se selecciona el disparador del número inmediatamente superior.

Si utiliza un PD-7, PD-9, PD-80R o PD-120, el botón del borde **[RIM]** permite especificar si realiza ajustes para el parche o para el borde. Si el indicador [RIM] está iluminado, se selecciona el borde.

Utilice estos botones junto con el botón **[preview]** para editar sin pads conectados al TD-8.

NOTA

- No es posible seleccionar el borde para TRIGGER INPUT 1 (KICK1), 2 (KICK2), 11 (AUX1), y 12 (AUX2).
- TRIGGER INPUT 2 (KICK2) y 12 (AUX2) sólo pueden utilizarse si están conectados dos pads a TRIGGER INPUT 1/2 (KICK1/2) y 11/12 (AUX2), respectivamente.

Los kits de percusión predefinidos

Al recibir el instrumento, los kits de percusión 1–64 ya están definidos. Aunque pueden cambiarse libremente los diversos ajustes y guardar estos cambios, siempre es posible recuperar los ajustes originales. Estos kits de percusión incluidos en el TD-8 se conocen como **kits de percusión predefinidos**. Si desea más detalles acerca de los procesos reales relacionados, consulte Copiar Kit para recuperar un solo patch o copiar patches en otras ubicaciones (p. 146) y Recuperar los ajustes originales (p. 172).

Patrones (acompañamiento de varios compases)

El TD-8 también contiene los Patrones 1–700 (**patrones predefinidos**) ya preparados. No obstante, no pueden guardarse los cambios realizados en los ajustes de los patrones predefinidos. Es posible realizar cambios temporales, pero al seleccionar otro patrón se recuperan los ajustes originales del patrón. Además, estos patrones no pueden editarse o grabarse.

Para cambiar los ajustes, editar, o grabar un patrón predefinido, realice antes una copia de éste en un patrón de usuario (p. 96). Los cambios que se produzcan en los ajustes de un patrón de usuario se guardan automáticamente.

Si desea más detalles acerca del proceso de copia, consulte la p. 113.

La parte superior de la pantalla

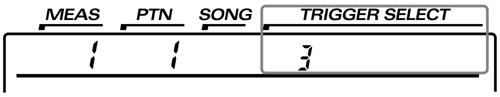
Puede comprobar lo siguiente en cualquier momento en la parte superior de la pantalla.

Comprobar el pad seleccionado

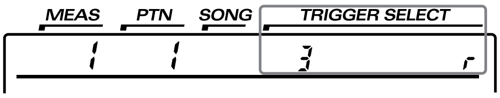
El pad seleccionado actualmente está siempre indicado en la parte superior de la pantalla.

Ej 1:

- Ajustar el parche del pad de caja (TRIGGER INPUT 3)



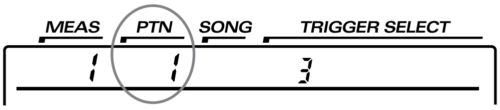
- Ajustar el borde del pad de caja (TRIGGER INPUT 3)



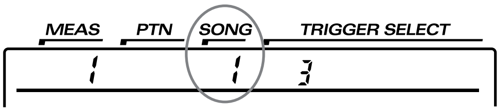
Comprobar el número del patrón o canción seleccionado actualmente y el número de compás

Compruebe aquí si un patrón o canción empezará a reproducirse al pulsar [PLAY/STOP].

- Si aparece un número de patrón en la parte superior de la pantalla, empezará a reproducirse un patrón.



- Si aparece un número de canción en la parte superior de la pantalla, empezará a reproducirse una canción.



Si desea información más detallada acerca de los patrones y canciones, consulte el “Capítulo 5 Tocar junto con patrones” (p. 96) y el “Capítulo 6 Tocar junto con canciones” (p. 120).

V-Drums

MÓDULO DE SONIDO DE PERCUSIÓN TD-8

Referencia Rápida

Antes de empezar a tocar

En esta sección describiremos las conexiones y los ajustes que debe realizar antes de empezar a tocar. Las explicaciones se basan en la suposición de que el TD-8 cuenta todavía con los ajustes originales de fábrica.

☞
Se pueden aplicar de nuevo los ajustes de fábrica al TD-8. Consulte la sección "Recuperar los ajustes originales" en la página 172.

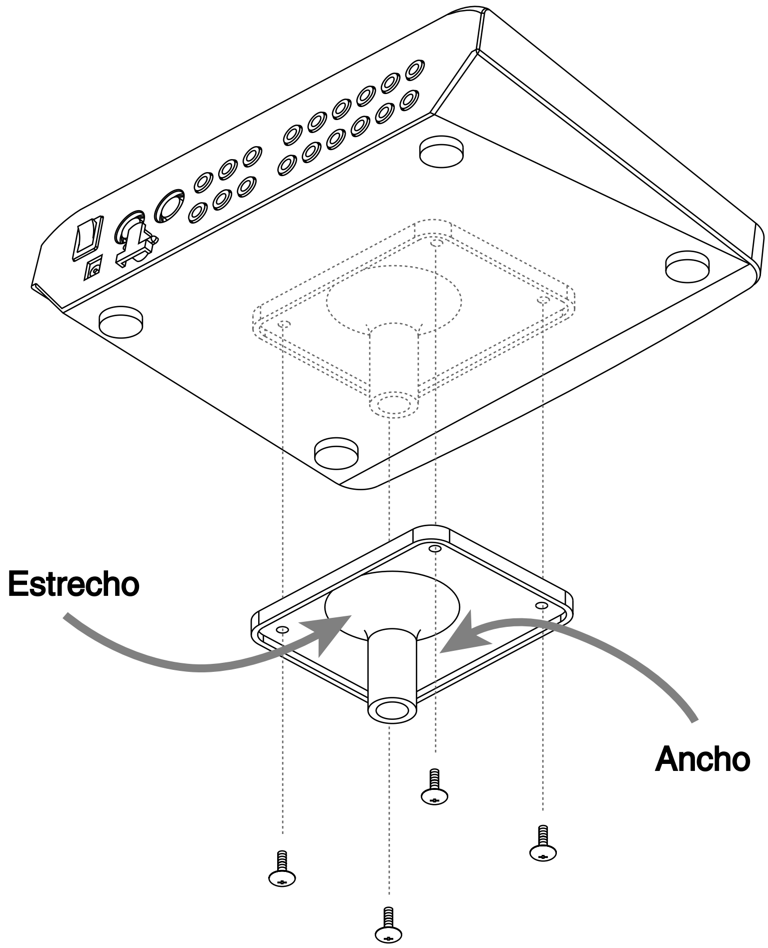
Montar el TD-8 en el soporte

1

Coloque el soporte (incluido con los MDS-7U, MDS-8, y MDS-10 opcionales) en el TD-8.

Utilizando los tornillos que se adjuntan, coloque el soporte de manera que la unidad quede orientada tal como se indica en la figura siguiente.

NOTA
Use los tornillos que se entregan con el TD-8. Si usa otro tipo de tornillos puede dañar el aparato.



2

Coloque el TD-8 sobre el soporte de percusión (MDS-7U, MDS-8, o MDS-10).

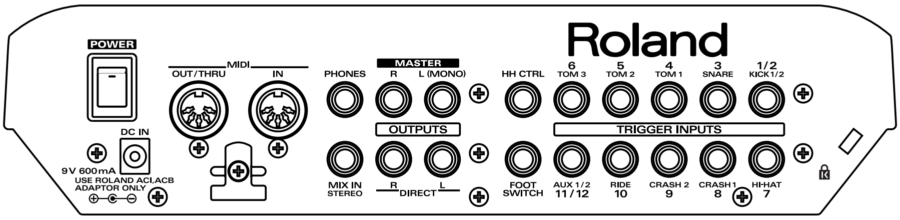
Para más detalles acerca del montaje del soporte de percusión y la colocación del TD-8, consulte el manual del usuario del soporte.

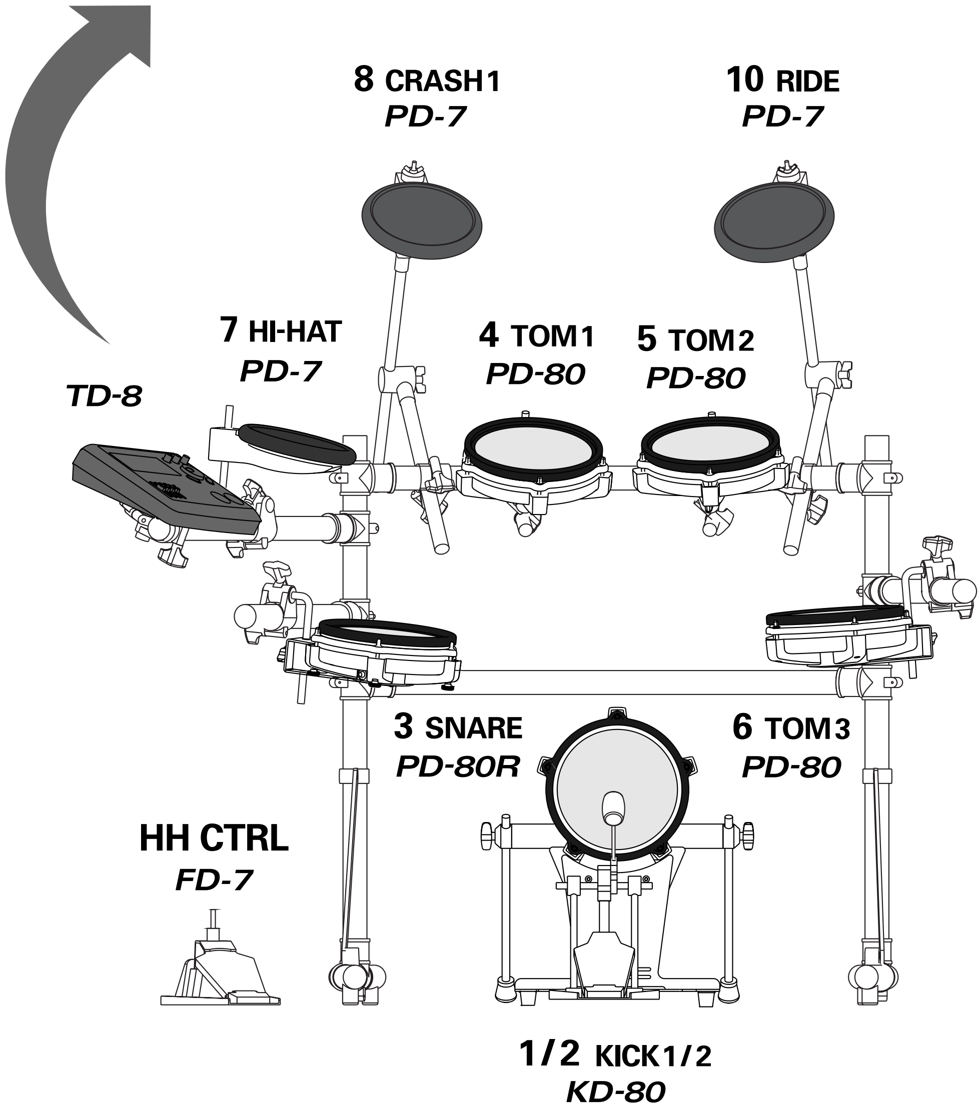
RECUERDE
Para colocar el TD-8 en un soporte de platos u otro tipo de soporte similar, es posible que tenga que utilizar la abrazadera universal opcional APC-33 para asegurar el soporte. Esta abrazadera puede utilizarse en soportes para platos con tubos de 10.5 a 30 mm de diámetro.

Conectar los Pads y los Pedales

Utilizando los cables que se entregan con el aparato, conecte los pads, el pedal de control charles y las unidades de disparo de bombo tal como se indica en el diagrama de la figura.
Use el número del jack TRIGGER INPUT en la parte posterior del TD-8 que coincida con el número indicado en la figura para conectar el cable.

Panel posterior del TD-8





NOTA

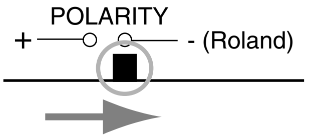
Antes de utilizar los pads con parches de malla (PD-80, PD-80R, PD-100, PD-120, KD-80, o KD-120), **asegúrese de ajustar la tensión de los parches**. Si golpea los parches cuando estos están poco tensos, puede dañar los sensores.

Para más información acerca del ajuste de la tensión de los parches, consulte el manual del usuario de cada pad.

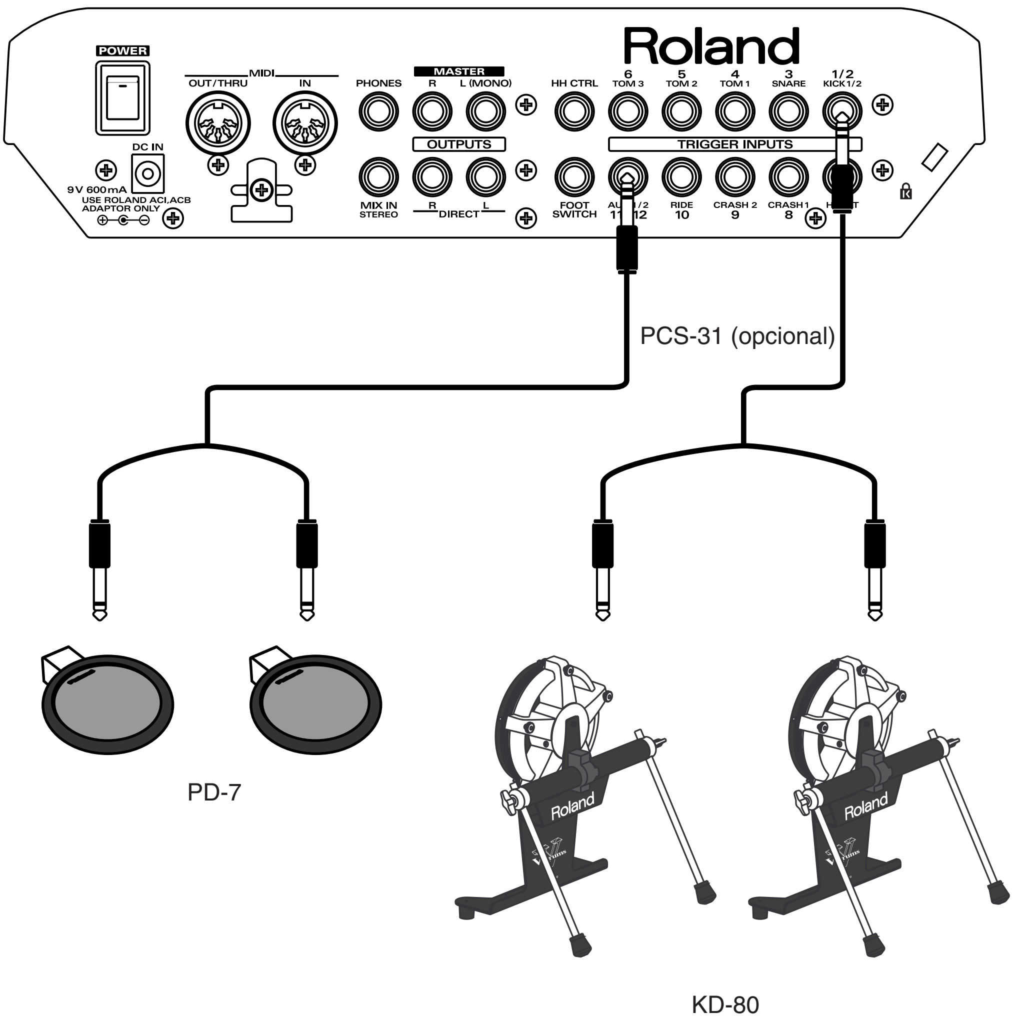
RECUERDE

Para disfrutar de una expresión óptima en las actuaciones, aconsejamos que utilice la línea de pads de Roland (PD-5, PD-7, PD-9, PD-80, PD-80R, PD-100, and PD-120) así como las unidades de disparo de bombo (KD-7, KD-80, y KD-120).

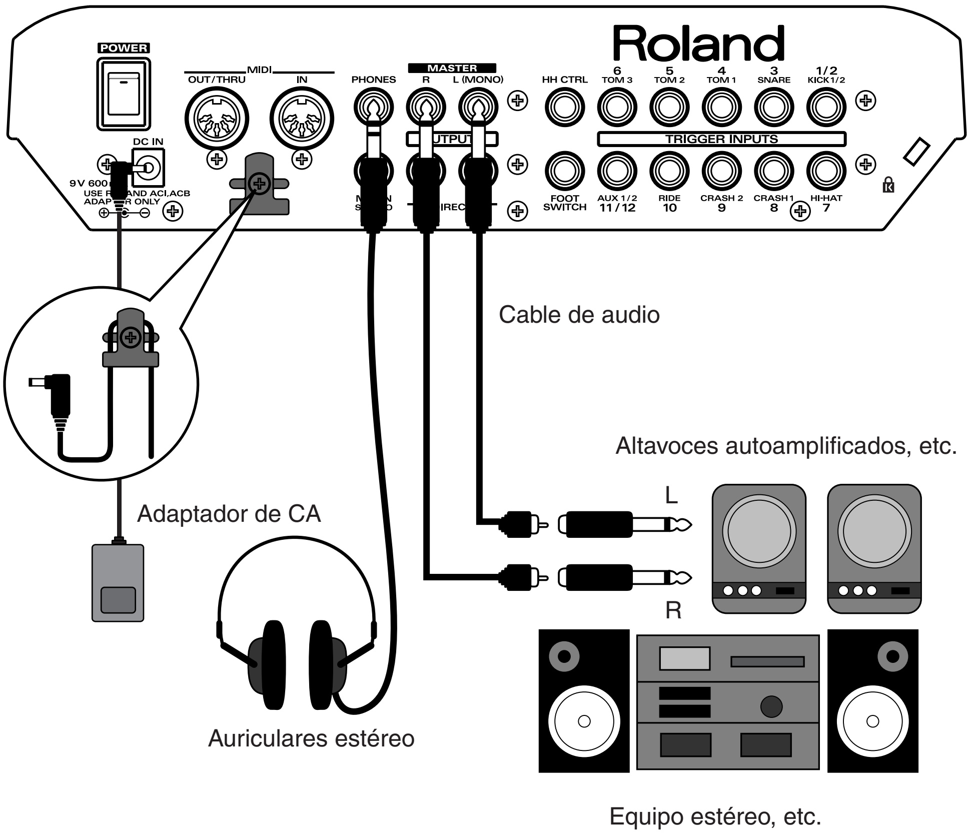
Si utiliza los PD-7, PD-9, o KD-7, coloque el conmutador de polaridad del pad en la posición “-(Roland)”. Para una información más detallada acerca del conmutador de polaridad, consulte el manual del usuario de los PD-7, PD-9, o KD-7.



Con el cable opcional (PCS-31) o el cable de inserción estándar, puede conectar dos pads a las entradas de disparador 1/2 (KICK1/2) y 11/12 (AUX1/2).



Conectar el Sistema de Audio o Amplificador



1 Antes de realizar ninguna conexión, desactive todos los aparatos.

NOTA Para evitar funcionamientos defectuosos y/o daños a los altavoces u otros aparatos, baje siempre el volumen y desactive la alimentación de todos los aparatos antes de realizar ninguna conexión.

2 Conecte el adaptador de CA que se entrega con el aparato al jack del adaptador de CA.

NOTA Para evitar la desconexión accidental del aparato (si se tira del cable de forma inadvertida) y para evitar forzar el jack del adaptador de CA, inmovilice el cable de alimentación por medio del gancho para el cable, tal como se indica en la siguiente ilustración.

3 Conecte los jacks MASTER L(MONO) y R en la parte posterior con el sistema de audio o el amplificador. Si utiliza auriculares, conéctelos al jack PHONES.

4 Conecte el conector del adaptador de CA a una toma de corriente.

NOTA

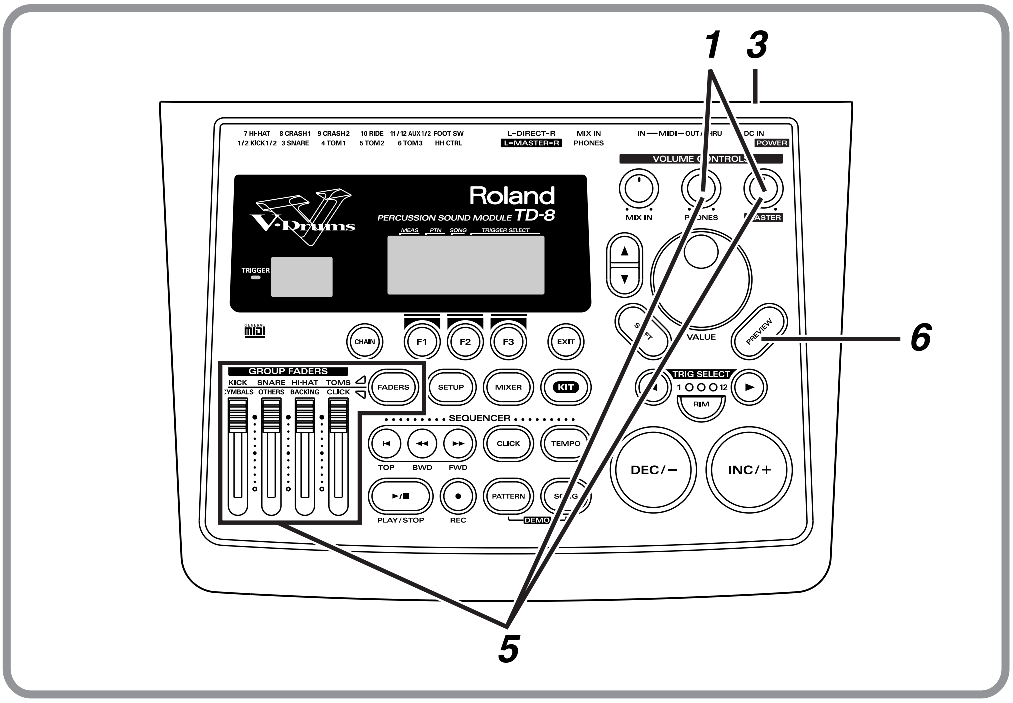
Asegúrese de que los jacks MASTER L (MONO) y R del TD-8 estén conectados los respectivos jacks L y R del sistema de audio o amplificador.

RECUERDE

Con los ajustes de fábrica, no se emite sonido alguno en los jacks DIRECT OUTPUT.

Activar la Alimentación

NOTA Una vez completadas las conexiones (página 27–página 29,) active los distintos aparatos conectados en el orden especificado. Si activa los aparatos en el orden incorrecto corre el riesgo de provocar un mal funcionamiento y/o averiar los altavoces u otros dispositivos.



1 Gire el máximo a la izquierda los mandos [MASTER] y [PHONES] para bajar el volumen por completo.

2 Baje el control del volumen del amplificador o del sistema audio conectados.

3 Accione el conmutador de alimentación [POWER].

Precauciones al activar el aparato

Después de activar el aparato, no golpee los pads ni pise los pedales hasta que se visualice el nombre del kit de percusión (figura siguiente). Si lo hiciera el aparato no funcionaría correctamente.



NOTA

Esta unidad está equipada con un cicuito de protección. Para que la unidad funcione con normalidad deben transcurrir unos segundos después de su activación

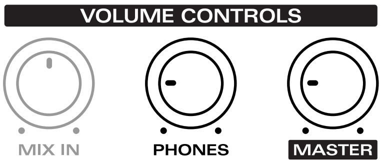
RECUERDE

Si pulsa el pedal de control hi-hat control (FD-7) al activar el aparato se impide el correcto funcionamiento de la abertura de hi-hat y del control de cierre. Pulsar los pads al activar el aparato degrada la respuesta del pad al golpear los pads de forma suave.

4 Active la alimentación del sistema audio o del amplificado conectados al TD-8.

5 Suba los deslizadores [GROUP FADERS] a sus valores máximos y ajustes las posiciones de [MASTER] y [PHONES] a las posiciones indicadas en la figura.

Pulse [FADERS] para cambiar la función de [GROUP FADERS] y realice los ajustes.



☞ La función [GROUP FADERS] cambia al pulsar el botón [FADERS]. Para más detalles acerca de esta función, consulte la página 21

6 Al tiempo que pulsa el botón [PREVIEW], ajuste el volumen del sistema de audio o del amplificador conectado al TD-8. Si utiliza auriculares, suba gradualmente [PHONES] para ajustar el volumen.

Si no hay sonido incluso al pulsar [PREVIEW]...

Compruebe estos puntos.

- ¿ Está bajado el volumen en los deslizadores [GROUP FADERS]? Pulse el botón [FADERS] para cambiar la función y luego reajuste el volumen.

Cuando utilice auriculares:

- ¿ Están conectados los auriculares al jack de auriculares?
- ¿ Está completamente girado a la izquierda el mando [PHONES]?

Cuando use un amplificador externo:

- ¿ Está conectado el amplificador a los jacks MASTER OUTPUT?
- ¿ Está correctamente conectada la entrada del amplificador?
- ¿ Hay algún problema con el cable que conecta el amplificador externo?
- ¿ Se ha cometido un error al cambiar la entrada del amplificador externo?

Desactivar el Aparato

1 Baje por completo el volumen del TD-8 y del resto de aparatos conectados al mismo.

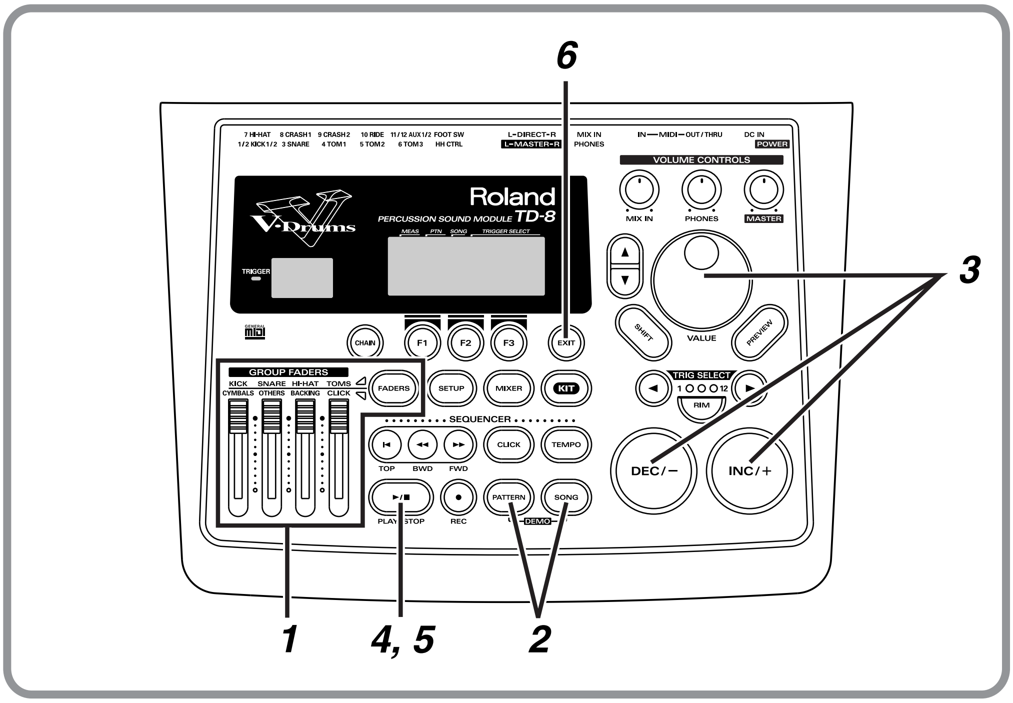
2 Desactive la alimentación de los aparatos externos.

3 Desactive el TD-8 pulsando el botón [POWER].

Escuchar la Canción de Demostración

El TD-8 dispone de una canción de demostración interna para demostrar las posibilidades expresivas y los sonidos del TD-8. Puede escuchar las cuatro canciones, arregladas como medley; las canciones se reproducen sin cesar en "LOOP" (repetición) hasta que se pulsa de nuevo [PLAY/STOP].

RECUERDE **Los bombos que se tocan en la canción de demostración (a excepción de "ANALOG") se han tocado en tiempo real en un secuenciador con el sistema del TD-8 y no se han programado o cuantizado desde un teclado posteriormente.**



1

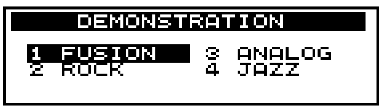
Suba al máximo el volumen de [GROUP FADERS] [KICK], [SNARE], [HI-HAT], [TOMS], [CYMBALS], [OTHERS], y [BACKING].

Pulse el botón [FADERS] para cambiar el ajuste a la función [GROUP FADERS].

2

Mantenga pulsado [PATTERN] y pulse [SONG].

Se visualiza la pantalla "DEMONSTRATION".



CONSEJO

En las canciones de demostración se utilizan los siguientes kits de percusión.
2 "JazzFunk" (para FUSION)
3 "HardRock" (para ROCK)
21 "TR-808" (para ANALOG)
63 "JAZZ" (para JAZZ)

NOTA

Aunque los indicadores hayan cambiado a [FADERS], los valores de los ajustes de [GROUP FADERS] no cambian. En otras palabras, las posiciones actuales de los deslizadores y sus valores de ajuste pueden diferir. Asegúrese de no mover los deslizadores al ajustar el volumen.

☞

Las funciones de [GROUP FADERS] cambian al pulsar el botón [FADERS]. Para más detalles, consulte la página 21.

3

Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] pa<ra seleccionar la sección desde la que empezar a tocar la canción de demostración.

Título de la Canción	Copyright
FUSION	Copyright (C) 1999, Roland US
ROCK	Copyright (C) 1999, Roland US
ANALOG	Copyright (C) 1999, Roland US
JAZZ	Copyright (C) 1999, Roland US

4

Pulse [PLAY/STOP].

[PLAY/STOP] se ilumina y empieza la reproducción.
Las cuatro canciones se tocan de forma continua.



5

Cuando desee detener la reproducción, pulse [PLAY/STOP].

El indicador [PLAY/STOP] se apaga.



6

Cuando haya acabado de escuchar la canción de demostración, pulse [EXIT].

Perfil del Compositor de la Canción de Demostración

Scott Tibbs

Scott Tibbs ha actuado y dirigido varios grupos orquestales, incluyendo la Atlanta Symphony Orchestra, por todos los Estados Unidos, Canadá, Latino América y Japón. Su gran variedad de producciones abarcan desde numerosos filmes, proyectos de teatro y televisión hasta escenarios sinfónicos. Ha recibido el grado de Doctor en Composición por la universidad de UCLA y, recientemente, ha compuesto música para grabaciones con Clare Fisher y Bill Holman. También ha tocado junto a artistas muy conocidos como Dizzy Gillespie, Bill Cosby, Jerry Sienfeld, y Bobby Shew, entre muchos otros.

Perfil del Intérprete de la canción de Demostración (Percusión)

Steven G. Fisher

Steven G. Fisher es, actualmente, el Product Manager de Percusión de Roland Corporation US así como un completo percusionista y batería. Entre sus creaciones se cuentan muchos anuncios comerciales en TV, temas de películas, así como álbumes y grabaciones con artistas como Maynard Ferguson, Dizzy Gillespie, T-Lavitz y The Temptations. Su contribución a Roland Corporation incluye patches predeterminados de fábrica y canciones de demostración para muchos de los productos Roland y BOSS así como muchas demostraciones y conferencias por todo el mundo.

NOTA

- Todos los derechos reservados. El uso no autorizado de este material con otros fines no privados para el uso personal representa una violación de las leyes aplicables.
- No se transmiten datos en MIDI OUT de los datos de las canciones tocadas.

RECUERDE

Puede cambiar el balance del volumen con los [GROUP FADERS].

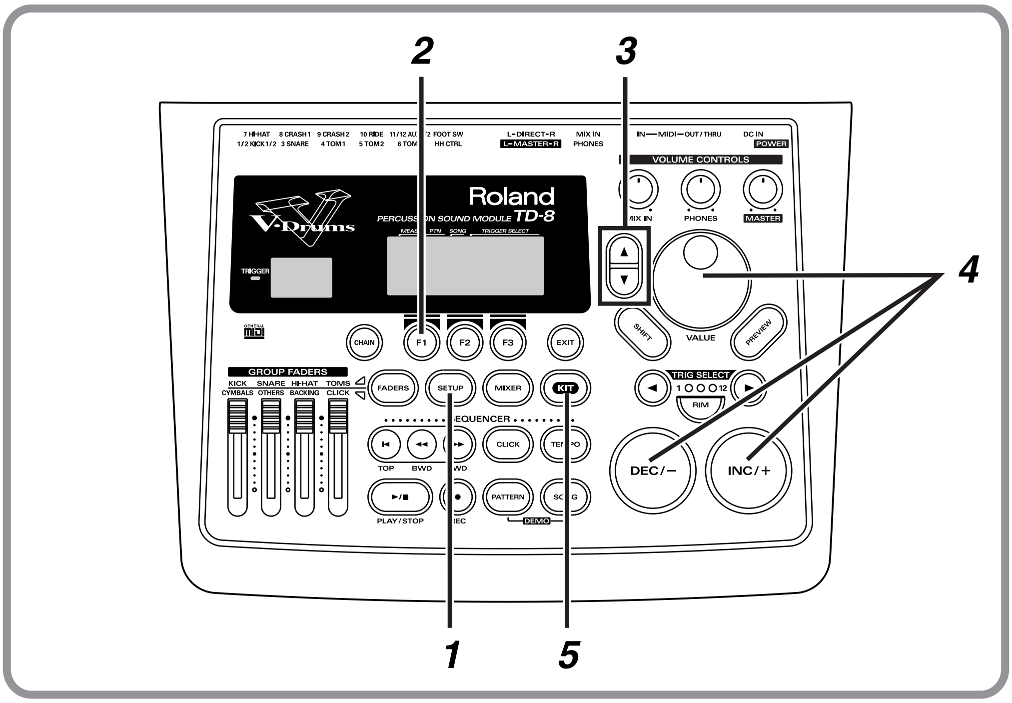
Especificar Pads e Interpretación

Especificar los Tipos de Pads a Conectar

Para que el TD-8 pueda recuperar correctamente las señales de disparo de cada pad, debe especificar el tipo de disparador, el **"trigger type"** de cada pad conectado a las entradas TRIGGER INPUTS.

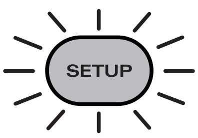
Ajustes del Sistema de Percusión "V-Custom Kit" de Roland

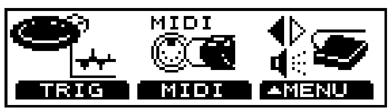
Los ajustes (**trigger bank**) para el "V-Custom Kit" están predefinidos.



1 Pulse [SETUP].

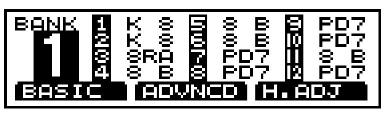
[SETUP] se ilumina y se visualiza la pantalla "SETUP".





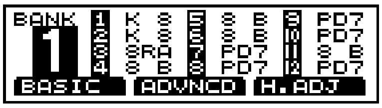
2 Pulse [F1 (TRIG)].

Se visualiza la pantalla "TRIGGER".



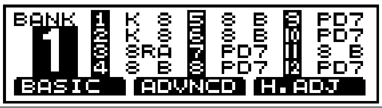
3 Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor sobre el número de BANK.

4 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar "**1**."



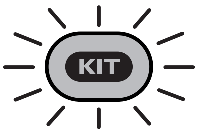
Si los ajustes difieren de los indicados en la figura siguiente, ajuste el pad con el procedimiento descrito en la sección "Especificar los Pads de forma individual" (p. 36).

Pantalla de ajustes de "V-Custom Kit"



5 Pulse [KIT].

Se visualiza la pantalla "DRUM KIT".



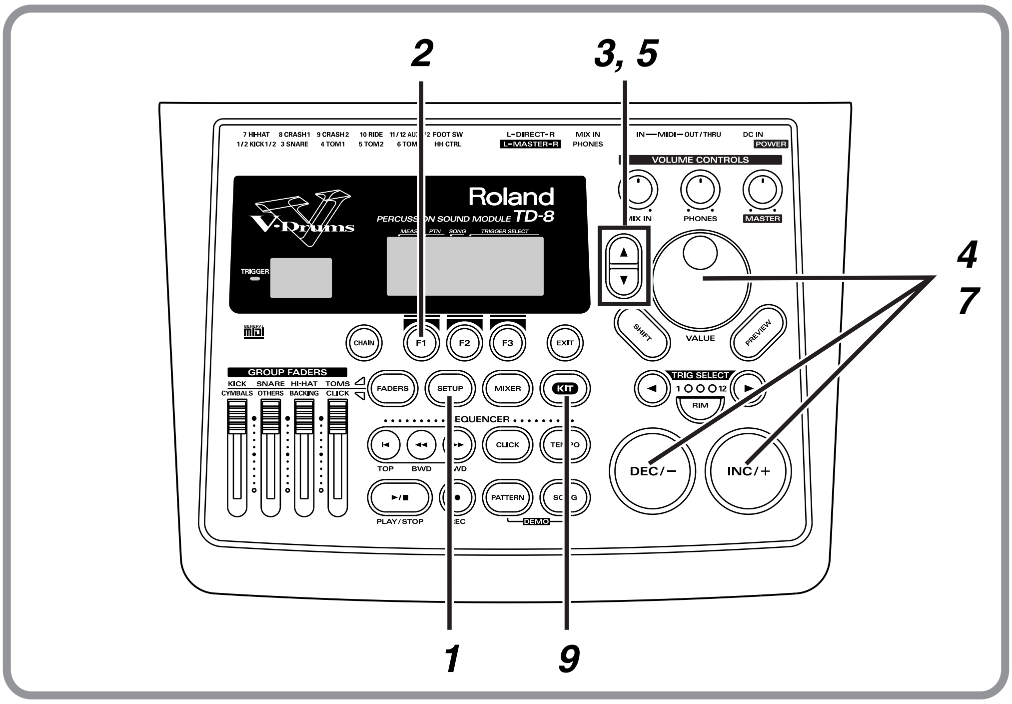


6 Al conectar un PD-80, PD-80R, PD-100, o PD-120 a TRIGGER INPUT 3 (SNARE), siga el procedimiento descrito en la página 38 para ajustar la tensión del parche.

De esta forma se completan los ajustes para todos los pads utilizados en "V-Custom Kit." Para comprobar los ajustes, siga los pasos descritos en la página 40.

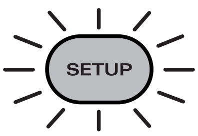
Especificar los Pads de forma individual

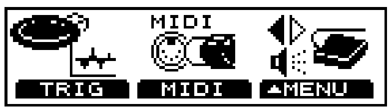
Puede realizar los siguientes ajustes para cada pad, de uno en uno.



1 Pulse [SETUP].

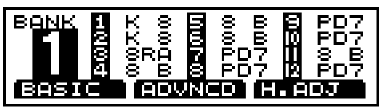
[SETUP] se ilumina, y se visualiza la pantalla “SETUP”.





2 Pulse [F1 (TRIG)].

Se visualiza la pantalla del “TRIGGER”.

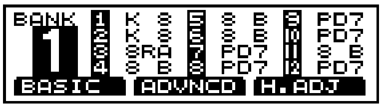


Esta pantalla muestra una lista de los pads especificados para cada TRIGGER INPUT.

Pantalla	Nombre de Pad	Pantalla	Nombre de Pad
PD5	PD-5	10A	PD-100
PD7	PD-7	12A	PD-120
PD9	PD-9	KD7	KD-7/KD-5
8 A	PD-80	K 8	KD-80
8RA	PD-80R	K12	KD-120

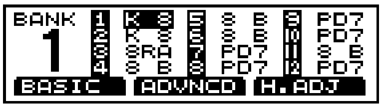
Para más información acerca de 8 B, 8RB, 10B, 12B, KIK, SNR, TOM, FLR, etc., consulte la página 128.

3 Pulse CURSOR [▲] para situar el cursor sobre el número de BANK.



4 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el número de BANK.

5 Pulse CURSOR [▼] para situar el cursor sobre TRIGGER TYPE.



6 Toque el pad que desee ajustar.

El cursor se sitúa en el valor de ajuste del pad que toque.

CONSEJO

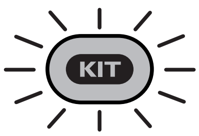
Puede seleccionar los pads con [TRIG SELECT]

7 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el nombre del tipo de pad que utilice (tipo Trigger).

8 Repita los pasos ***6*** y ***7*** para ajustar el tipo de disparador para cada pad.

9 Pulse [KIT].

Se visualiza la pantalla “DRUM KIT”.



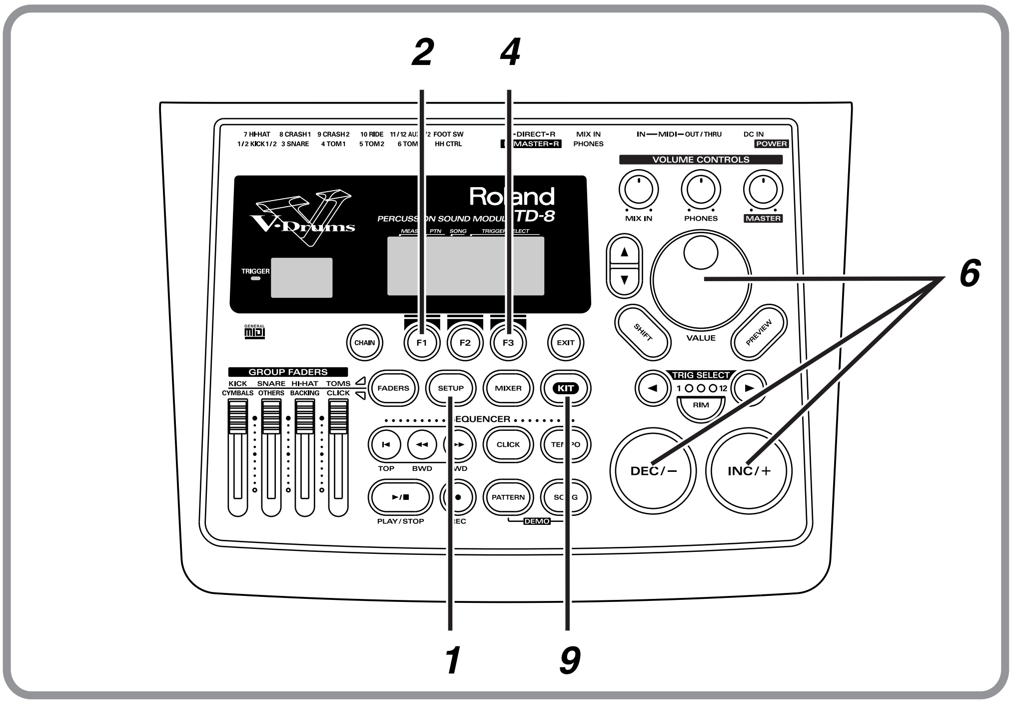


10 Al conectar los PD-80, PD-80R, PD-100, o PD-120 al TRIGGER INPUT 3 (SNARE), siga el procedimiento descrito en la página 38 para ajustar la tensión del parche.

De esta forma se completan los ajustes del parche. Para comprobar los ajustes siga el procedimiento descrito en la página 40.

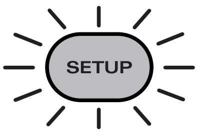
Ajustar la Tensión del Parche

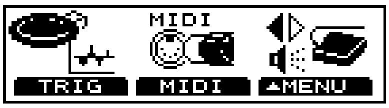
Al conectar los PD-80, PD-80R, PD-100, o PD-120 a TRIGGER INPUT 3 (SNARE), es necesario realizar ajustes para una detección precisa del punto en que toca el pad. La tensión del parche puede cambiar si se ha utilizado el parche por largo tiempo. En este caso, use el siguiente procedimiento para realizar los ajustes necesarios.



1 Pulse [SETUP].

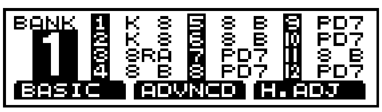
[SETUP] se ilumina y se visualiza la pantalla de “SETUP”.



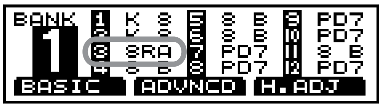


2 Pulse [F1 (TRIG)].

Se visualiza la pantalla de “TRIGGER”.

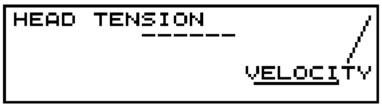


3 Compruebe que el tipo de TRIGGER (nombre del pad) para TRIGGER INPUT 3 (SNARE) sea “8 A” (PD-80), “8RA” (PD-80R), “10A” (PD-100), o “12A” (PD-120).



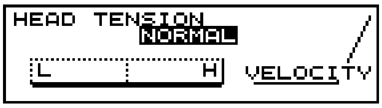
4 Pulse [F3 (H.ADJ)].

Se visualiza la pantalla de “HEAD TENSION”.



5 Golpee el pad TRIGGER INPUT 3 (SNARE).

Se visualiza la pantalla de ajustes de TRIGGER INPUT 3 (SNARE).

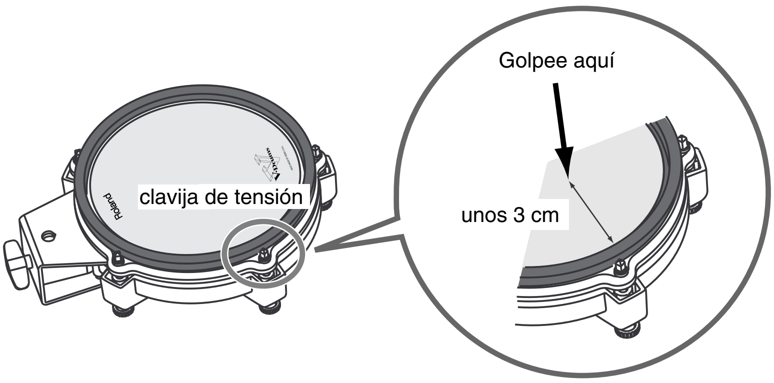


6 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para realizar el ajuste.

El ajuste “LOOSE” crea una tensión menor, el ajuste “NORMAL” selecciona una tensión estándar, y el ajuste “TIGHT” determina una tensión más alta. De momento seleccionemos el valor “NORMAL.”

7 Use las baquetas para golpear el parche de los PD-80, PD-80R, PD-100, o PD-120.

Golpee en un punto a unos 2-3 centímetros del borde.
El indicador en la parte inferior izquierda de la pantalla señalará el estado del ajuste.



NOTA

Si se indica un tipo de TRIGGER distinto, consulte la página 36, y luego seleccione el TRIGGER TYPE.

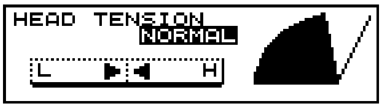
RECUERDE

Si golpea otro pad distinto al conectado a TRIGGER INPUT 3 (SNARE), se visualizará la pantalla del Paso 4.

RECUERDE

Golpee el pad de manera uniforme. Observe el indicador de velocidad.

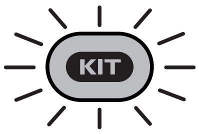
8 Use la llave de afinación (incluida con el pad) para girar las clavijas de tensión hasta que el indicador alcance la posición indicada en el diagrama siguiente.



Si el indicador tiende a la derecha, gire la llave de afinación hacia la izquierda para reducir la tensión. Si el indicador tiende a la izquierda, gire la llave de afinación hacia la derecha para aumentar la tensión.

9 Pulse [KIT].

Se visualiza la pantalla “DRUM KIT”.





De esta forma se completan los ajustes básicos. Para comprobar los ajustes, siga el procedimiento descrito a continuación.

Comprobar los Ajustes

Golpee todos los pads y pise todos los pedales, para verificar que los sonidos se producen de manera correcta. Si no se produce ningún sonido, compruebe de nuevo los ajustes y consulte la sección “Solucionar problemas” (p. 166).

RECUERDE

El PD-80 y el PD-80R cuentan con clavijas de afinación en cinco puntos alrededor del parche, en cambio el PD-100 y el PD-120 cuentan con seis.

NOTA

Si el indicador se desplaza mucho a derecha o izquierda, ajuste la tensión general del parche antes de realizar este ajuste.

Para más detalles acerca del ajuste de la tensión del parche, consulte los manuales del usuario de los PD-80, PD-80R, PD-100, o PD-120.

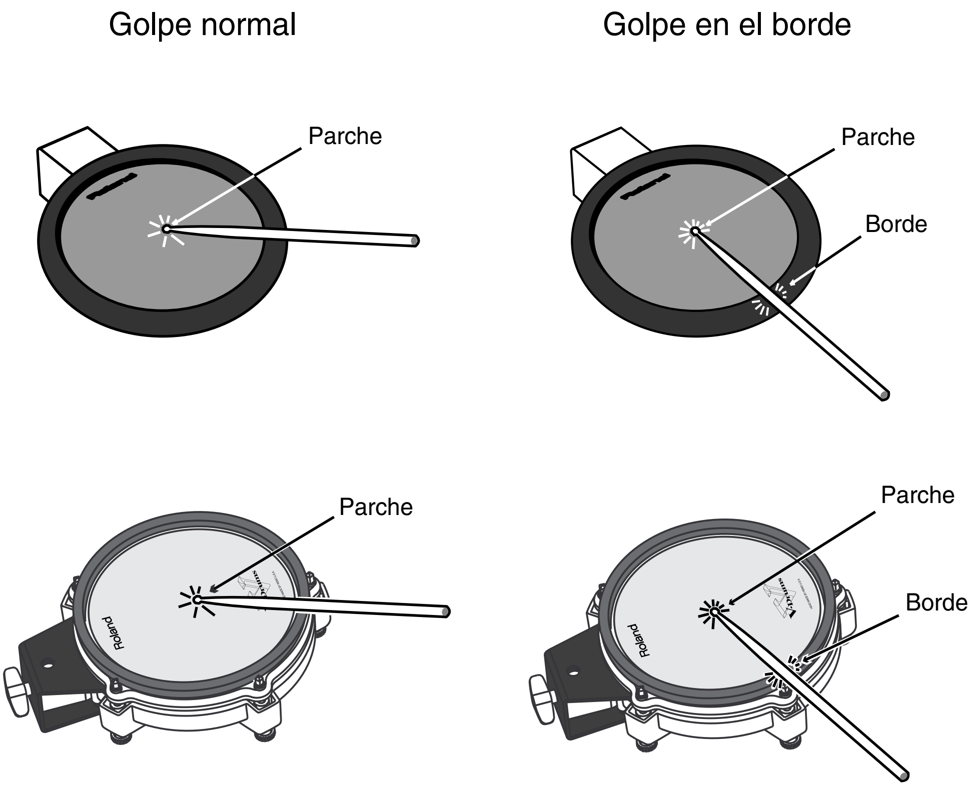
Tocar los Pads

Esta sección introduce varias de las funciones usadas al tocar en los pads.

Algunas de estas técnicas de interpretación y funciones son únicas para el TD-8, por lo que es aconsejable que lea esta sección para poder aprovechar las ventajas y posibilidades del TD-8 en su totalidad.

Golpes en el borde

Los **PD-7, PD-9, PD-80R, y PD-120** cuentan también con un sonido de golpe adicional en el parche cuando se toca con golpes en el borde.



Para tocar con el borde, debe **golpear al mismo tiempo el parche y el borde del pad**. Al tocar en el borde, sonará el instrumento asociado al borde.

RECUERDE

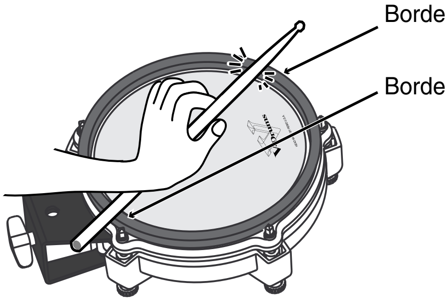
Cuando use el PD-80R o el PD-120 para tocar en el borde o para tocar con las baquetas cruzadas, conecte el pad **TRIGGER INPUT 3 (SNARE)**.

NOTA

Al especificar golpes en el borde durante la edición con elPD-7 y el PD-9 también necesita golpear el parche y el borde de manera simultánea.

Tocar con las Baquetas Cruzadas

El **PD-80R** y el **PD-120** pueden simular el sonido de baquetas cruzadas. Seleccionando sonidos de instrumentos específicos puede conseguir dos sonidos distintos, golpes en los bordes y baquetas cruzadas.



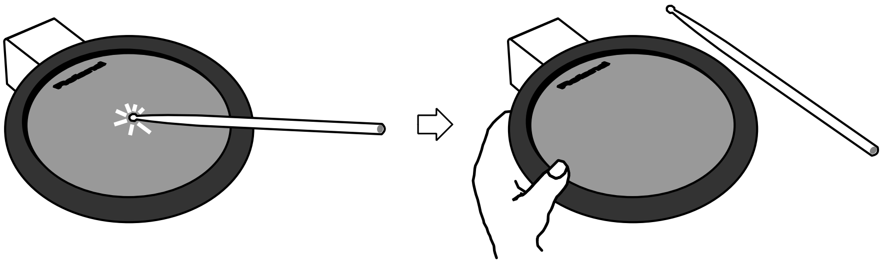
Cuando utilice los PD-80R o PD-120 para tocar sonidos de baquetas cruzadas, asegúrese de **golpear sólo el borde (el borde exterior) del pad**. Si coloca la mano en el parche (área central) del pad impedirá que el sonido de baquetas cruzadas se toque correctamente.

RECUERDE

- El sonido de baquetas cruzadas también se conoce como "sonido de baquetas cerrado."
- El kit de percusión predeterminado para el sonido de baquetas cruzadas es 8 "Pop Xstk" y 32 "JazzXstk."
- Los instrumentos para los que se pueden utilizar sonido de baquetas cruzadas 156 "MED1 XS," 159 "MED1BRXS," 162 "MED1STXS," y 213 "JAZZ XS."

Choking

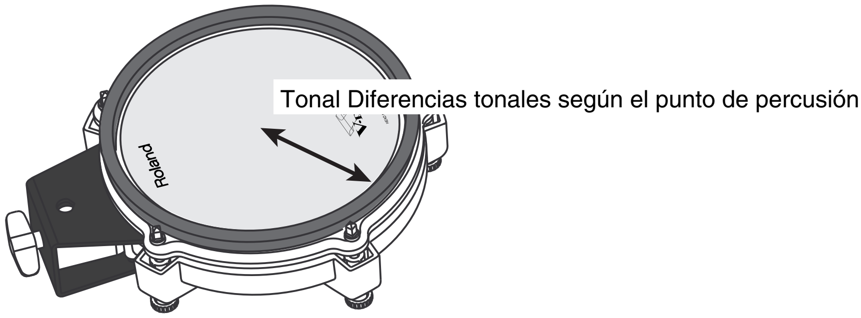
Esta función simula el enmudecimiento de un plato. Puede utilizarse con el **PD-7** o el **PD-9**.



Al golpear un pad y luego sujetando la parte del borde del pad podrá enmudecer la nota que aún suena. Esta técnica de interpretación se conoce como "choking".

Sensibilidad a la Posición

Esta función simula el movimiento por el parche de la caja o por la superficie del plato ride. Esta función se puede utilizar con los **PD-7, PD-9, PD-80, PD-80R, PD-100,** o **PD-120** conectados a **TRIGGER INPUT 3 (SNARE)**.



Tocar con escobillas

Con el TD-8, podrá "barrer" con las escobillas con los **PD-80, PD-80R, PD-100,** o el **PD-120** conectados a TRIGGER INPUT 3 (SNARE).

NOTA

Use SÓLO escobillas de nilón. Las escobillas de metal no sólo pueden dañar el parche sino que las puntas de las mismas pueden desgarrar y perforar con facilidad la fina malla del propio parche.

Al tocar con escobillas, seleccione un kit de percusión preparado para tocar con escobillas. Estos kits se indican con la palabra "BRUSH" (Escobillas) en la parte superior de la pantalla.

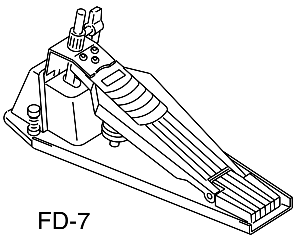


RECUERDE

- El kit de percusión predeterminado para la interpretación con escobillas es 9 "Brushes."
- Los instrumentos que pueden producir el sonido de barrido con escobillas son 233 "BRUSH1 S,"

Pedal de control de charles

Si conecta un pedal de control de charles (FD-7) podrá tocar el charles con un control continuo desde la posiciones de abierto hasta cerrado.



FD-7

RECUERDE

También puede usar el pedal de control de charles (FD-7) para controlar la afinación (Pitch Control) (página 142).

Abrir charles:

Golpee el pad sin pisar el pedal.

Charles cerrado:

Golpee el pad mientras pisa el pedal.

Con pedal cerrado:

Pise el pedal para disparar el sonido charles "foot close".

Con pedal abierto:

Pise el pedal y luego súeltelo con rapidez para disparar el sonido charles "foot open".

Para los instrumentos que pueden producir cambios tonales según la posición, consulte la sección "Lista de instrumentos de percusión" (p. 179).

RECUERDE

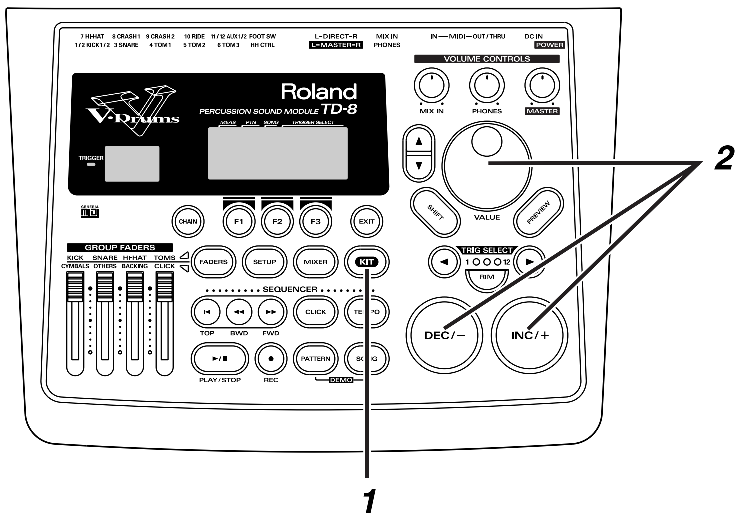
Con el PD-80R o el PD-120 podrá realizar cambios de tono y respuestas del parche que rivalicen con la de tambores acústicos.

Interpretar

Esta sección describe el funcionamiento básico del TD-8.

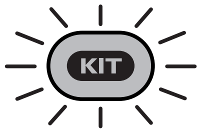
Tocar sonidos

Seleccionar los Kits de percusión



1 Pulse [KIT].

Se visualiza la pantalla “DRUM KIT”.





Cada uno de los kits de percusión del TD-8 está formado por: las asignaciones de instrumento para cada pad, los ajustes de entorno y los ajustes del mezclador.

2 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar un kit.

<u>**El patrón empieza a tocar de forma inesperada al golpear un pad**</u>

Se ha ajustado el pad para que empiece a tocar al ser golpeado (**Patrón de pad**; página 140).

- **Detener la canción actual playing:**

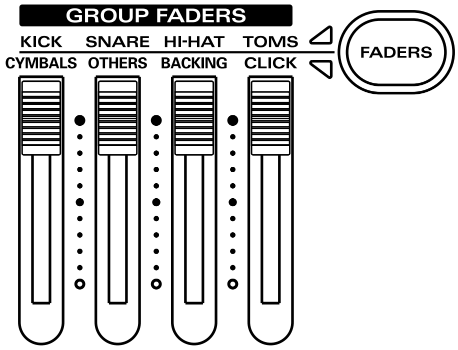
  Pulse el botón [PLAY/STOP] del panel (el indicador [PLAY/STOP] se apaga).

- **Detener la canción al golpear el pad:**

  Desactive la función Pad Pattern (página 140).

Ajustar el Volumen

Ajustar el balance del volumen con los GROUP FADERS



Los niveles de volumen para el bombo, caja, charles, timbal y platos se ajustan con los deslizadores [GROUP FADERS], [KICK], [SNARE], [HI-HAT], [TOMS], y [CYMBALS], respectivamente. Las partes de percusión se ajustan con [OTHERS].

Las funciones de [GROUP FADERS]

Las funciones de [GROUP FADERS] cambian al pulsar el botón [FADERS].

- **Cuando se ilumina el indicador upper:**

  Ajustan el volumen (de derecha a izquierda) del bombo, caja, charles y timbales.

- **Cuando se ilumina el indicador lower lights:**

  Ajustan el volumen (de derecha a izquierda) de los platos, partes de percusión, partes de acompañamiento y el sonido de claqueta.

NOTA

Al activar el aparato, se adoptan los valores de los ajustes vigentes antes de encender el aparato, sean cuales sean las posiciones de los deslizadores.

CONSEJO

Los ajustes de volumen para cada pad se realizan en los ajustes del mezclado de cada kit (página 92).

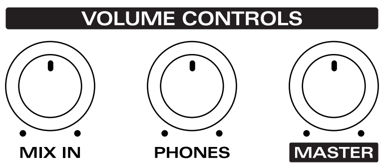
RECUERDE

Use [TOMS] para ajustar el volumen de los pads conectados a TRIGGER INPUT 11 y 12 (AUX 1/2).

☞ Para más detalles, consulte la sección “Utilizar [FADERS] y [GROUP FADERS]” (p. 21).

Ajustar el volumen general

El volumen de cada entrada y salida se ajusta con [VOLUME CONTROLS].



[MASTER]:

Ajusta el volumen de MASTER OUTPUTS.

[PHONES]:

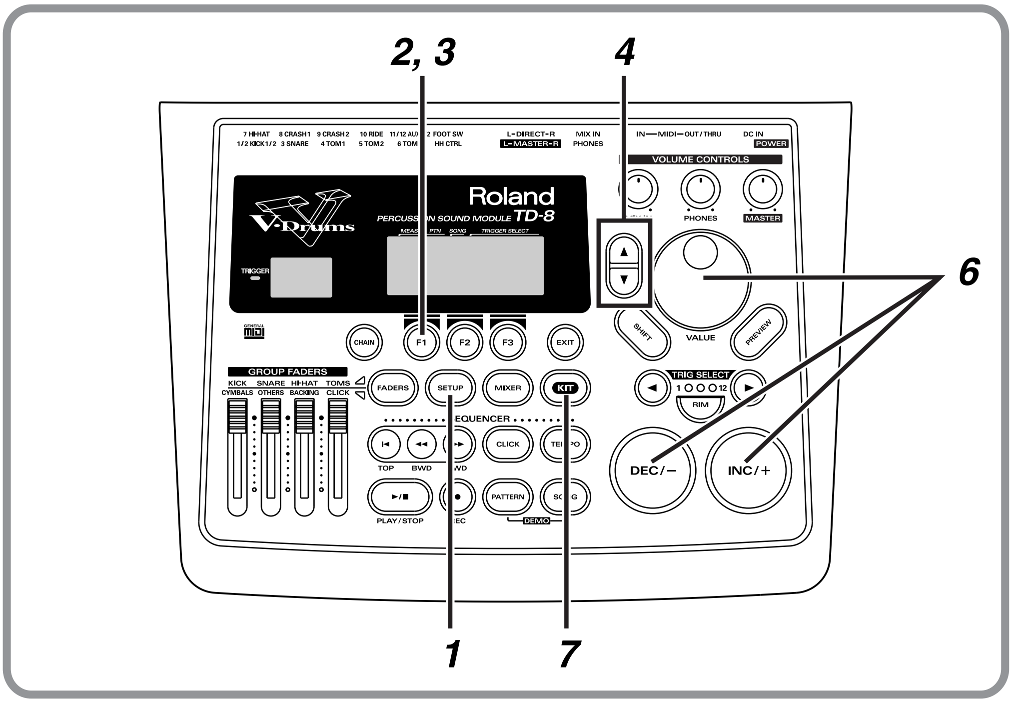
Ajusta el volumen de la salida desde el jack PHONES.

[MIX IN]:

Ajusta el volumen de la entrada del jack MIX IN. Las señales de MIX IN siempre se envían a MASTER OUTPUTS y a los auriculares.

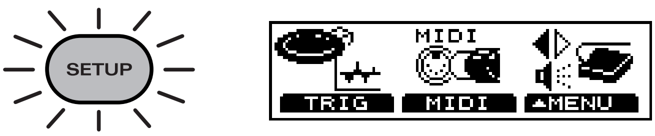
Ajustar la Sensibilidad de un pad

Es posible que desee ajustar la sensibilidad de los pads para acomodar su estilo y gusto personales así como el estilo de interpretación. Ajustar la sensibilidad del TD-8 le permite cambiar la correlación entre la velocidad de interpretación y la respuesta y el volumen del sonido.



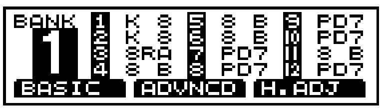
1 Pulse [SETUP].

Se ilumina [SETUP] y se visualiza la pantalla de “SETUP”.



2 Pulse [F1 (TRIG)].

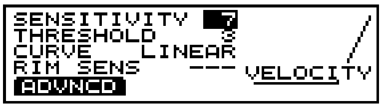
Se visualiza la pantalla del “TRIGGER”.



3 Pulse [F1 (BASIC)].

Se visualiza la pantalla del “TRIGGER BASIC”.

4 Pulse CURSOR [▲] para situar el cursor sobre “SENSITIVITY.”



5 Golpee un pad para seleccionar uno cuya sensibilidad desee ajustar.

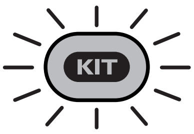
Se visualiza la pantalla de ajustes del golpe en el pad.

6 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para ajustar la sensibilidad.

Cambian los valores indicados (en un rango de 1 a 16). Bajar la sensibilidad (valores más bajos) significa que aunque toque con intensidad el volumen no sube en exceso. Como regla general, ajuste la sensibilidad de manera que el indicador alcance la posición máxima cuando toque con una dinámica máxima.

7 Pulse [KIT].

Se visualiza la pantalla “DRUM KIT”.





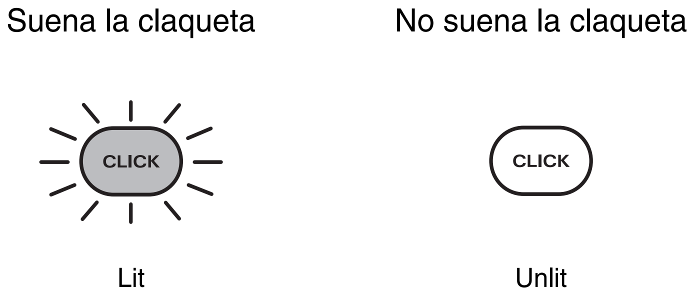
Puede usar [TRIG SELECT] para seleccionar el pad.

RECUERDE

Con kits de percusión electrónicos, el volumen general es otro elemento importante. Escuchar con volúmenes bajos puede dar la sensación de que hay poco cambio en el volumen, por lo que puede ser que suba la sensibilidad en exceso sin que sea realmente necesario hacerlo. Para realizar los ajustes correctos, ajuste el volumen de cada amplificador o auriculares a los niveles apropiados.

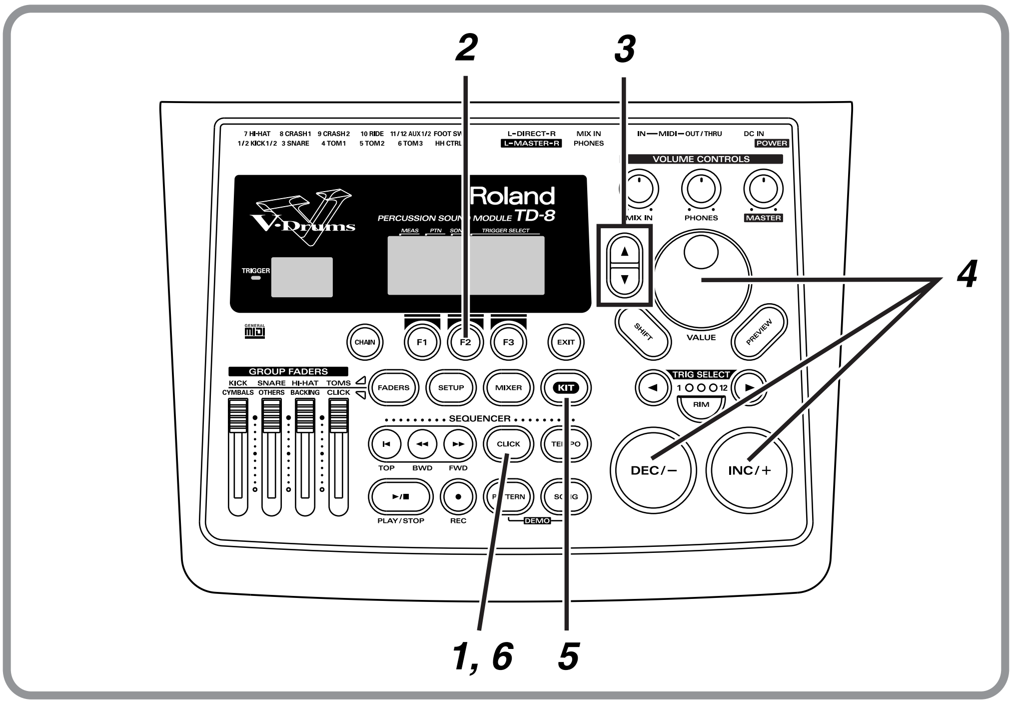
Escuchar el sonido del metrónomo [CLICK]

Puede activar y desactivar el sonido pulsando [CLICK].



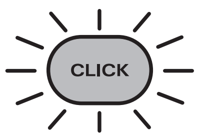
Utilizar auriculares para escuchar el sonido de la claqueta

Puede realizar los ajustes de manera que el sonido se oiga sólo a través de los auriculares y no a través de los jacks MASTER OUTPUT.



1 Pulse [CLICK].

[CLICK] se ilumina y el sonido empieza a oirse.



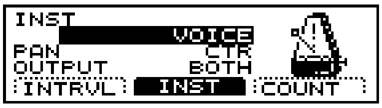
RECUERDE

Ajuste el volumen del sonido de la claqueta con el deslizador [CLICK] de [GROUP FADERS].

También puede cambiar el tempo, el tipo de compás, el sonido, etc. Para más información acerca de estos procedimientos, consulte la página 94.

2 Pulse [F2 (INST)].

Se visualiza la pantalla “CLICK INST”.



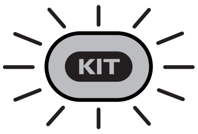
3 Pulse CURSOR [▼] para situar el cursor en “OUTPUT.”

4 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar “PHONES.”



5 Pulse [KIT].

Se visualiza la pantalla “DRUM KIT”.



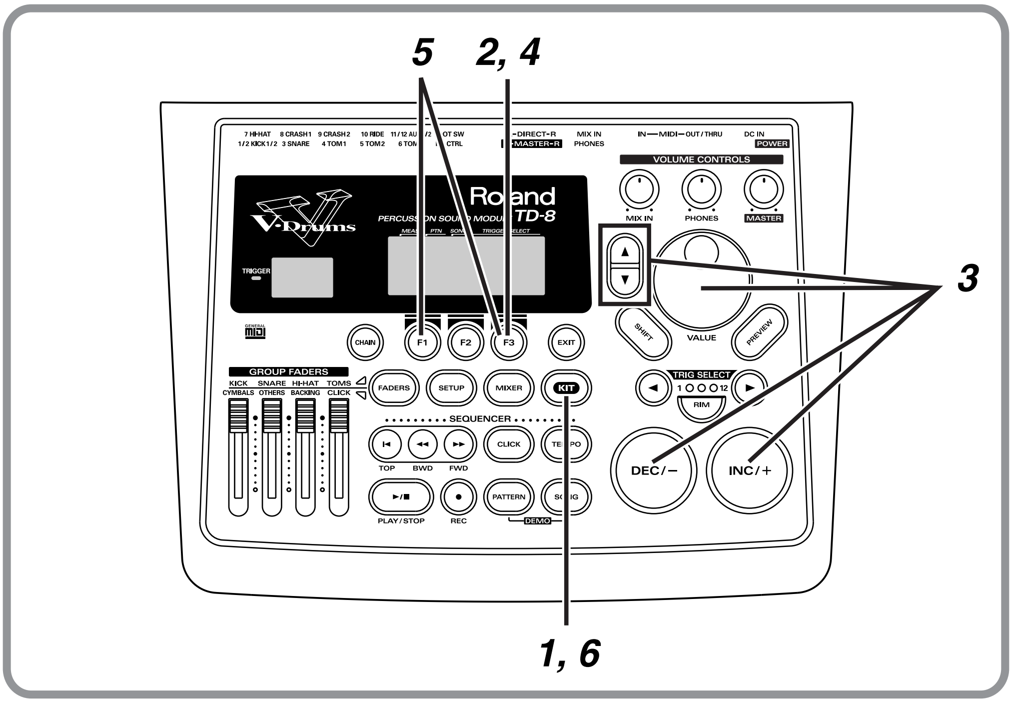


6 Para detener el sonido de la claqueta, pulse [CLICK].

El indicador [CLICK] se apaga.



Activar y desactivar los efectos



1 Pulse [KIT].

Se visualiza la pantalla “DRUM KIT”.



2 Pulse [F3 (▲ MENU)].

Se visualiza un menú desplegable.



3 Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE dial, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para seleccionar “FX SW.”



4

Pulse [F3] para confirmar su elección.

Se visualiza la pantalla “FX SW”.



5

Pulse [F1] o [F3] para activar o desactivar los efectos.

[F1] y [F3] actúan como conmutadores para activar / desactivar los efectos. Pulse [F1] para activar desactivar ambience; active / desactive el ecualizador con [F3].

AMB (Ambience):

Puede ajustar el tamaño de la habitación y el tipo de las paredes para modificar el sonido.

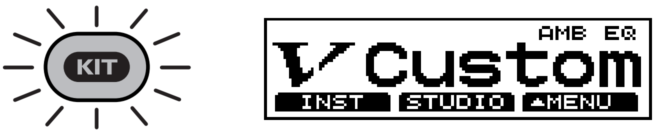
EQ (Equalizer):

Ajusta la calidad del tono general del kit de percusión.

6

Pulse [KIT].

Se visualiza la pantalla “DRUM KIT”.



NOTA

Al desactivar estos conmutadores se eliminan los efectos sin influir en otros ajustes. Antes de utilizar Ambience o Equalizer, asegúrese de que los conmutadores estén en “ON”.

RECUERDE

Puede realizar estos ajustes para cada kit de percusión individual.

Modificar un kit de percusión

Conceptos básicos para la creación de sonidos

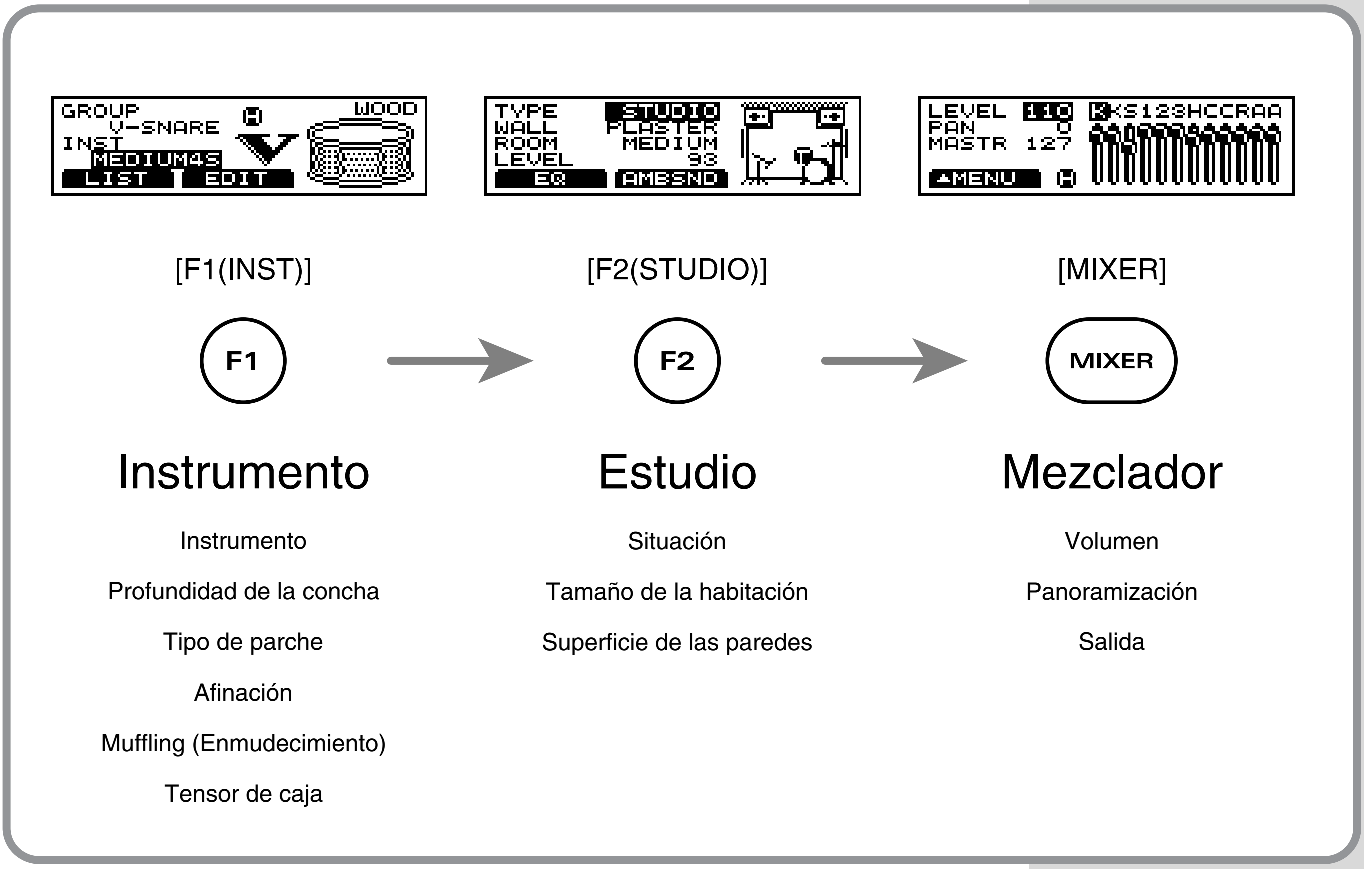
El TD-8 usa el método denominado “Variable Drum Modeling” para la generación de sonidos.

Este método crea diferentes sonidos de percusión modelando los elementos importantes o “carácter” que conforma los sonidos de percusión.

El concepto del TD-8 se centra en tres aspectos principales. El funcionamiento real de la unidad también se ajusta a este concepto, con pantallas para ajustes de instrumento, estudio y mezclador, lo que permite que el funcionamiento del TD-8 refleje de manera directa las ideas de la persona que está creando el sonido, proporcionando, de esta forma, un nuevo tipo de interface de usuario.

CONSEJO

Puede restablecer el kit de percusión editado a sus valores de fábrica con “DRUM KIT COPY” (página 146).



Instrumento (INST)

Indica los materiales utilizados, la forma y otros elementos de la percusión.

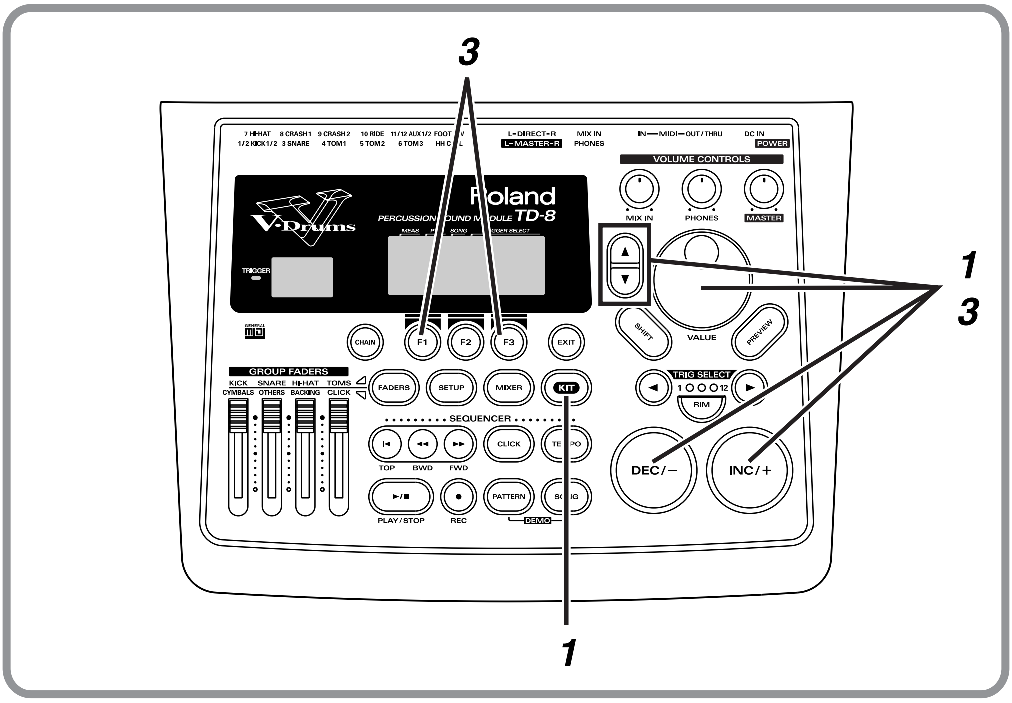
Estudio (STUDIO)

Describe el tipo de habitación en que se tocan la percusión así como la superficie de las paredes de la habitación.

Mezclador (MIXER)

Aquí, los toques de acabado se realizan por medio de los ajustes del mezclador, como el volumen y la panoramización, que determinan el sonido final.

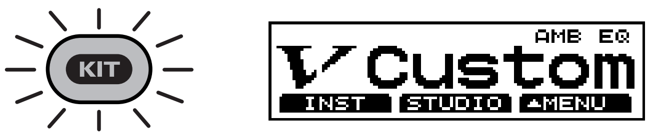
En esta sección, escucharemos los sonidos reales que se crean al modifcar el sonido.



1

Siga los procedimientos descritos en la sección "Seleccionar los Kits de percusión" (p. 44) para seleccionar el kit de percusión.

Seleccionemos ahora el kit de percusión 1, "V Custom."
Se visualiza la pantalla "DRUM KIT".



2

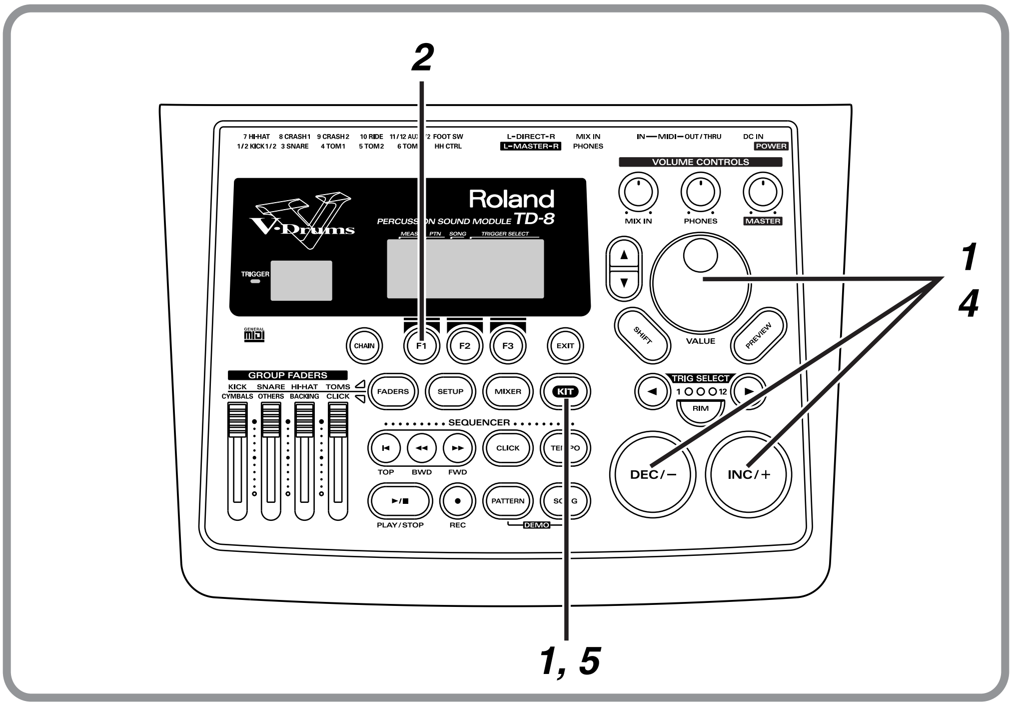
Golpee el pad para escuchar el sonido del kit de percusión.

3

Par escuchar con más claridad las diferencias en el sonido, siga los procedimientos descritos en la sección "Activar y desactivar los efectos" (p. 50) para desactivar todos los efectos.

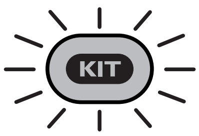
Cuando seleccione [KIT] → [F3 (▲ MENU)] → [FX SW], se visualizará la pantalla de ajustes.

Seleccionar un instrumento de percusión



1 Siga los procedimientos descritos en la sección “Seleccionar los Kits de percusión” (p. 44) para seleccionar el kit de percusión que desea editar.

Seleccionemos ahora el kit de percusión 1, “V Custom.”
Se visualiza la pantalla “DRUM KIT”.



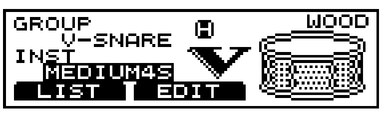


2 Pulse [F1 (INST)].

Se visualiza la pantalla “INST”.

3 Golpee el pad del instrumento que desee cambiar.

En este caso, golpee el pad que use como caja.
En la pantalla aparece la página de selección del instrumento para la caja.



RECUERDE

Al realizar ajustes en el borde, aplique estos dos pasos.

- Golpee el parche y el borde a la vez.
- Golpee sólo el parche, luego pulse [RIM].

NOTA

- TRIGGER INPUT 1 (KICK1), 2 (KICK2), 11 (AUX1), y 12 (AUX2) no se pueden seleccionar para el borde.
- TRIGGER INPUT 2 (KICK2) y 12 (AUX2) sólo se pueden usar si hay dos pads conectados a TRIGGER INPUT 1/2 (KICK1/2) o 11/12 (AUX2), respectivamente (página 27).

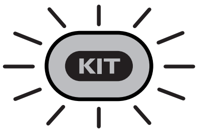
4 Pulse [INC/+] o [DEC/-] gire el dial VALUE para seleccionar el instrumento.

Seleccionaremos ahora “MEDIUM4S” para la caja.



5 Pulse [KIT].

Se visualiza la pantalla “DRUM KIT”.





Acerca del material utilizado para el cuerpo de la caja (sólo V-SNARE)

El material del cuerpo del tambor del instrumento que se utiliza para la caja se indica con un icono en la parte derecha de la pantalla.

Cuerpos de madera



Cuerpos de acero



Cuerpos de latón



CONSEJO

Puede cambiar los grupos de instrumentos, se aplicarán para ello los pasos descritos a continuación.

1. Pulse los botones CURSOR [▲] para mover el cursor a “GROUP.”
2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para seleccionar el grupo de instrumentos.

CONSEJO

También puede previsualizar los sonidos del instrumento pulsando [PREVIEW].

Editar sonidos de percusión (V-EDIT)

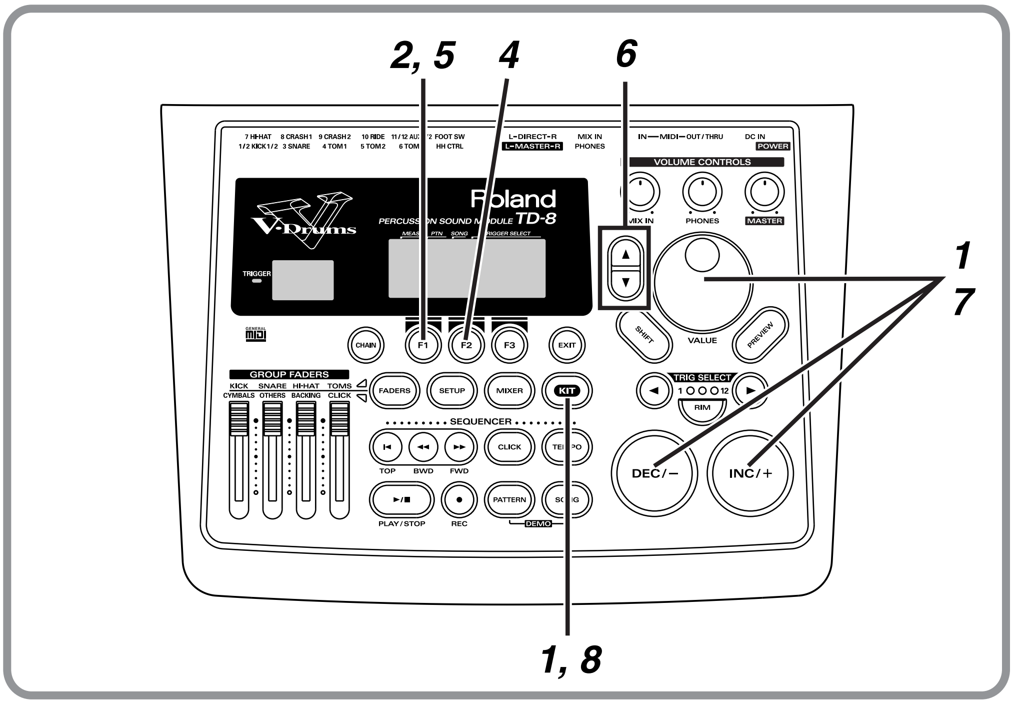
Con el TD-8, el proceso simple de seleccionar un instrumento, su profundidad, la afinación del parche, etc, hace posible y simplifica la selección y prueba de muchos sonidos distintos.

CONSEJO

Incluso con un pad conectado al TD-8, para los procedimientos de esta sección, puede utilizar [TRIG SELECT] para seleccionar el pad y luego usar [PREVIEW] mientras está editando para comprobar el sonido.

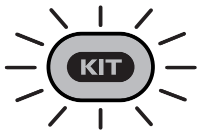
Seleccionar la profundidad del cuerpo

Seleccionaremos la profundidad del cuerpo para la caja.



1 Siga los procedimientos descritos en la sección “Seleccionar los Kits de percusión” (p. 44) para seleccionar el kit de percusión que desee editar.

Seleccionaremos ahora el kit de percusión 1, “V Custom.”
Se visualiza la pantalla “DRUM KIT”.





2 Pulse [F1 (INST)].

Se visualiza la pantalla “INST”.

3 Golpee el pad que se utiliza para la caja.

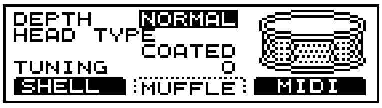
En pantalla se visualizan los ajustes de la caja.



4 Pulse [F2 (EDIT)].

5 Pulse [F1 (SHELL)].

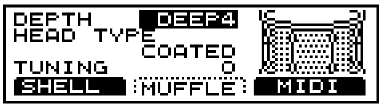
Se visualiza la pantalla “SHELL”.



6 Pulse CURSOR [▲] para situar el cursor en “DEPTH.”

7 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la profundidad del cuerpo.

El instrumento “MEDIUM4S” tiene el ajuste “NORMAL.” Cambiémoslo a “DEEP4.” Aumenta la resonancia del cuerpo.



8 Pulse [KIT].

Se visualiza la pantalla de “DRUM KIT”.

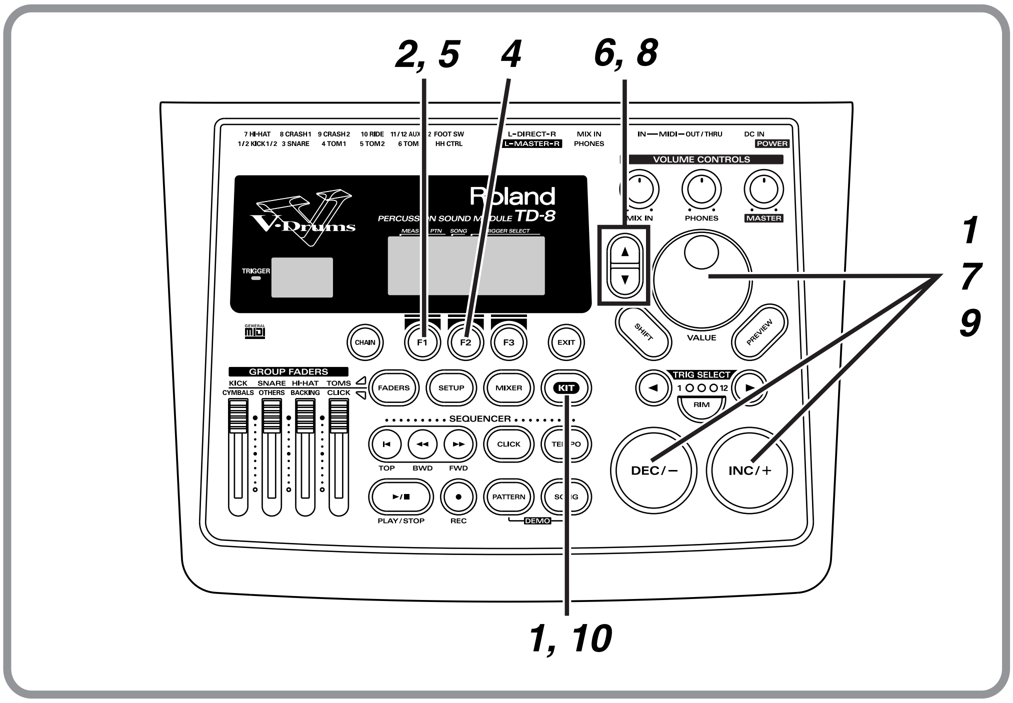


RECUERDE

En la pantalla de ”SHELL”, puede ajustar la profundidad del cuerpo, el tipo de material del parche, y la afinación.

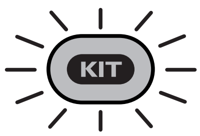
Modificar el tipo de parche y la Afinación

Ajustemos ahora el tipo de parche de la caja y la afinación.



1 Siga los procedimientos descritos en la sección “Seleccionar los Kits de percusión” (p. 44) para seleccionar el kit de percusión que desee editar.

Seleccionaremos ahora el kit de percusión 1, “V Custom.”
Se visualiza la pantalla de “DRUM KIT”.



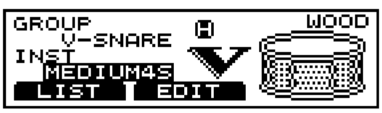


2 Pulse [F1 (INST)].

Se visualiza la pantalla de “INST”.

3 Golpee el pad que se utilice para la caja.

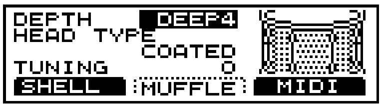
Se visualiza la pantalla de los ajustes de la caja.



4 Pulse [F2 (EDIT)].

5 Pulse [F1 (SHELL)].

Se visualiza la pantalla de “SHELL”.



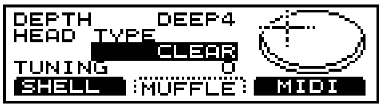
RECUERDE

En la pantalla de “SHELL”, puede ajustar la profundidad del cuerpo, el tipo de parche y la afinación.

6 Pulse CURSOR [▲] o [▼] para situar el cursor sobre “HEAD TYPE.”

7 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el tipo de parche.

Ahora, cambiaremos “CLEAR” a “COATED” y compararemos la diferencia en el sonido.

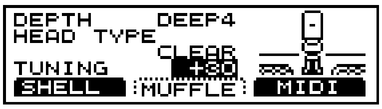


De esta forma se completa la selección del material del parche. A continuación, afinaremos el parche.

8 Pulse CURSOR [▼] para situar el cursor en “TUNING.”

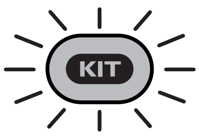
9 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para ajustar la afinación.

Ahora, cambiaremos el valor “0” por “+30.”



10 Pulse [KIT].

Se visualiza la pantalla de “DRUM KIT”.

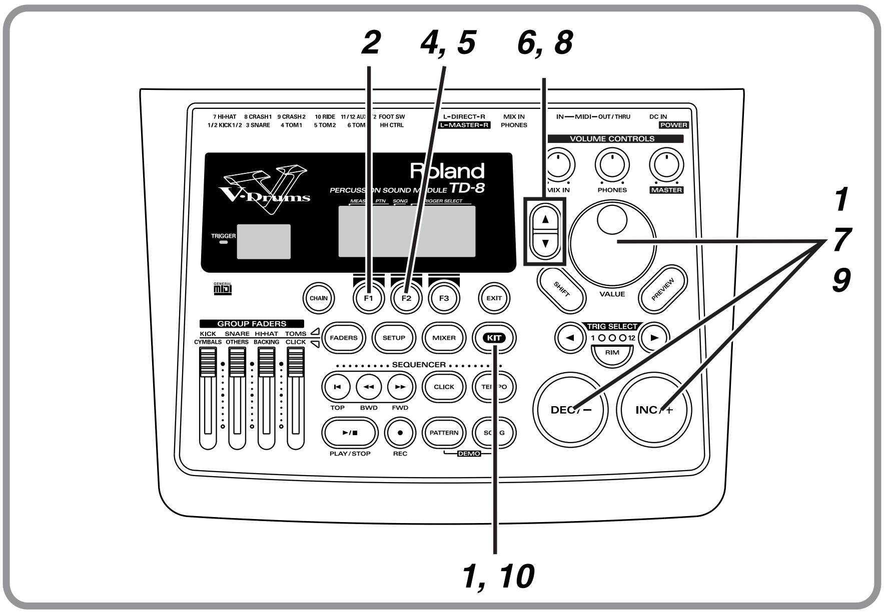




Ajustar la amortiguación (Enmudecimiento) y la tensión de la bordonera

Puede añadir amortiguación a la caja o ajustar la tensión de la bordonera para reducir los armónicos o resonancias no deseados, creando con ello un sonido más ajustado. También puede conseguir el sonido del tambor sin el efecto de la bordonera (cuando la caja no entra en contacto con el parche inferior).

RECUERDE
Cuando seleccione la caja para tocar con escobillas, si selecciona “OFF” para “STRAINER ADJ.” Puede resultar difícil escuchar el efecto.



1 Siga los procedimientos descritos en “Seleccionar los Kits de percusión” (p. 44) para seleccionar el kit de percusión a editar.

Seleccionaremos ahora el kit de percusión 1, “V Custom.”
Se visualiza la pantalla de “DRUM KIT”.

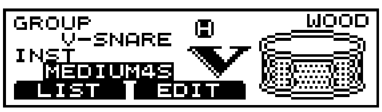


2 Pulse [F1 (INST)].

Se visualiza la pantalla de “INST”.

3 Golpee el pad que va a utilizar para la caja.

Se visualiza la pantalla de los ajustes de caja.



4 Pulse [F2 (EDIT)].

5 Pulse [F2 (MUFFLE)].

Se visualiza la pantalla de “MUFFLE”.



RECUERDE

En la pantalla de “MUFFLE” puede seleccionar el método de amortiguación y ajustar la tensión de la bordonera.

6 Pulse CURSOR [▲] para situar el cursor en “MUFFLING.”

7 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el tipo de amortiguación.

Seleccione ahora “DOUGHNUTS2.” Se reduce la resonancia del cuerpo dando como resultado un sonido más cerrado.



De esta forma se completan los ajustes de amortiguación. A continuación, ajustaremos la tensión de la bordonera.

8 Pulse CURSOR [▼] para situar el cursor en “STRAINER ADJ.”

9 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para ajustar la tensión de la bordonera.

Seleccione ahora “LOOSE” y compare la diferencia en sonido.



10 Pulse [KIT].

Se visualiza la pantalla de “DRUM KIT”.



Determinar el “lugar” en que se va a tocar la percusión (AMBIENCE)

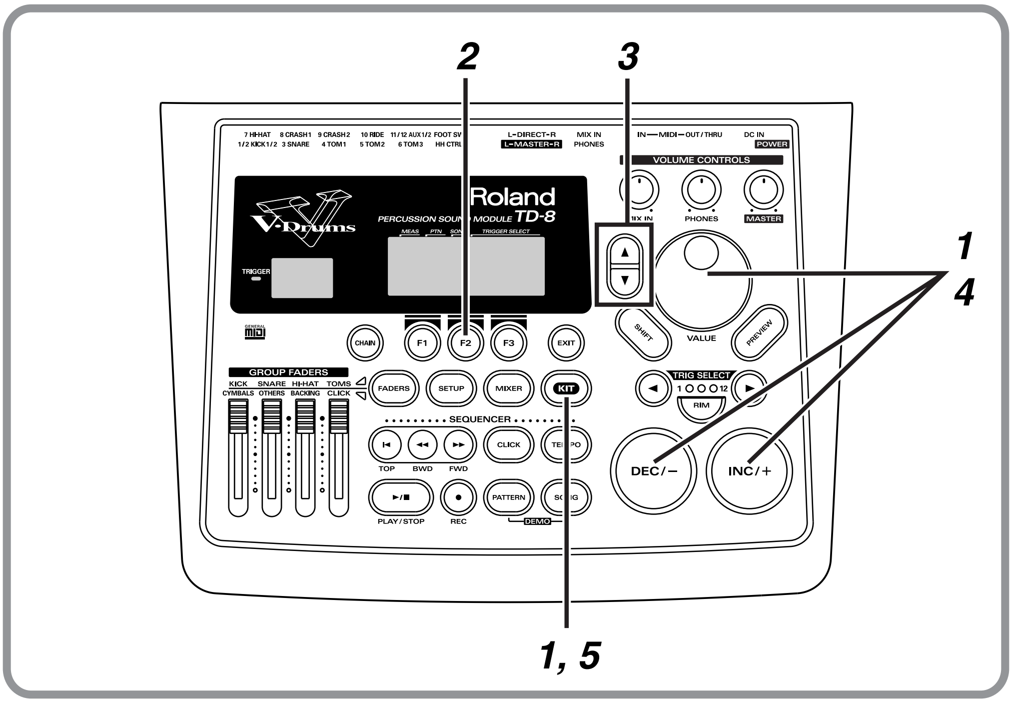
Puede seleccionar distintos entornos para tocar la percusión.
Ahora vamos a editar los ajustes de Ambience.

Primero, siga los pasos descritos en la sección “Activar y desactivar los efectos” (p. 50) para activar de nuevo el valor de Ambience desactivado al seleccionar el instrumento.

Cuando seleccione [KIT] → [F3 (▲ MENU)] → [FX SW], los ajustes aparecen en pantalla.

NOTA

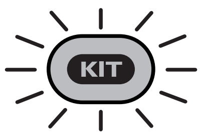
Si desactiva Ambience se elimina el efecto de Ambience sin facturar al resto de ajustes. Antes de usar Ambience, compruebe que el conmutador esté en “ON”.



1

Siga los procedimientos descritos en la sección “Seleccionar los Kits de percusión” (p. 44) para seleccionar el kit de percusión a editar.

Seleccionaremos ahora el kit de percusión 1, “V Custom.”
Se visualiza la pantalla de “DRUM KIT”.

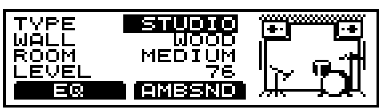




2

Pulse [F2 (STUDIO)].

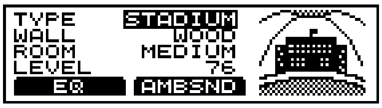
Se visualiza la pantalla de “STUDIO”.



3 Pulse CURSOR [▲] para situar el cursor en “TYPE.”

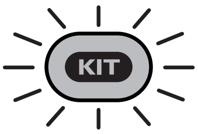
4 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el tipo de estudio.

Seleccione ahora “STADIUM” y compare la diferencia en el sonido.



5 Pulse [KIT].

Se visualiza la pantalla de “DRUM KIT”.

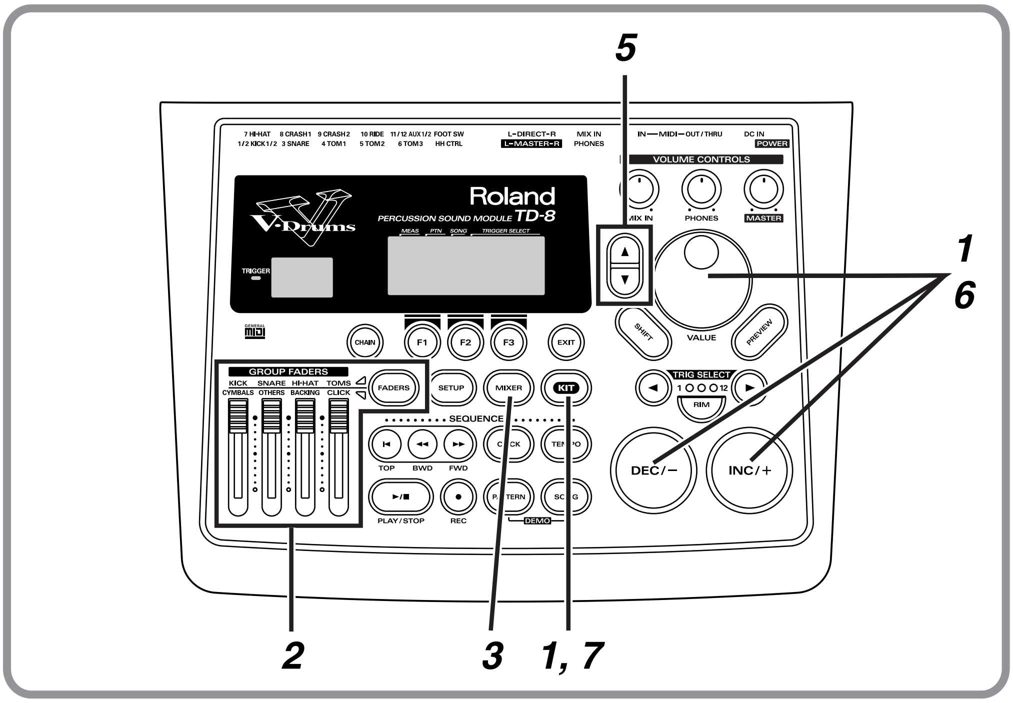




RECUERDE

Estos ajustes se pueden realizar para cada kit de percusión.

Ajustar el balance del volumen de los instrumentos [MIXER]



1 Siga los procedimientos descritos en la sección “Seleccionar los Kits de percusión” (p. 44) para seleccionar un kit de percusión a editar.

Seleccione ahora el kit de percusión 1, “V Custom.”
Se visualiza la pantalla de “DRUM KIT”.



2 Ajuste al mismo volumen cada uno de los deslizadores de [GROUP FADERS], los [KICK], [SNARE], [HI-HAT], [TOMS], [CYMBALS], y [OTHERS].

Aquí, debe subir el volumen al máximo.

> ☞ Las funciones de [GROUP FADERS] cambian al pulsar el botón [FADERS]. Para más detalle, consulte la página 21.

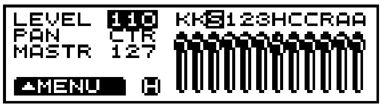
3 Pulse [MIXER].

Se ilumina el indicador [MIXER] y se visualiza la pantalla “MIXER”.



4 Golpee el pad que va a utilizar para la caja.

Se visualiza la pantalla de los ajustes de caja.

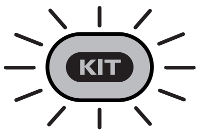


5 Pulse CURSOR [▲] para situar el cursor en “LEVEL.”

6 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para ajustar el volumen.

7 Pulse [KIT].

Se visualiza la pantalla de “DRUM KIT”.





CONSEJO

También puede seleccionar el pad con [TRIG SELECT].

CONSEJO

Los ajustes de GROUP FADERS no tienen efecto en los ajustes de la pantalla del mezclador.

RECUERDE

Estos ajustes se pueden realizar para cada kit de percusión.

RECUERDE

Al ajustar el volumen asegúrese de que todos los [GROUP FADERS] estén al mismo nivel. Con este método puede reproducir el mismo balance con sólo seleccionar ese kit. Los deslizadores deben usarse para realizar ajustes temporales en el volumen.

Ajustar el tono (MASTER EQUALIZER)

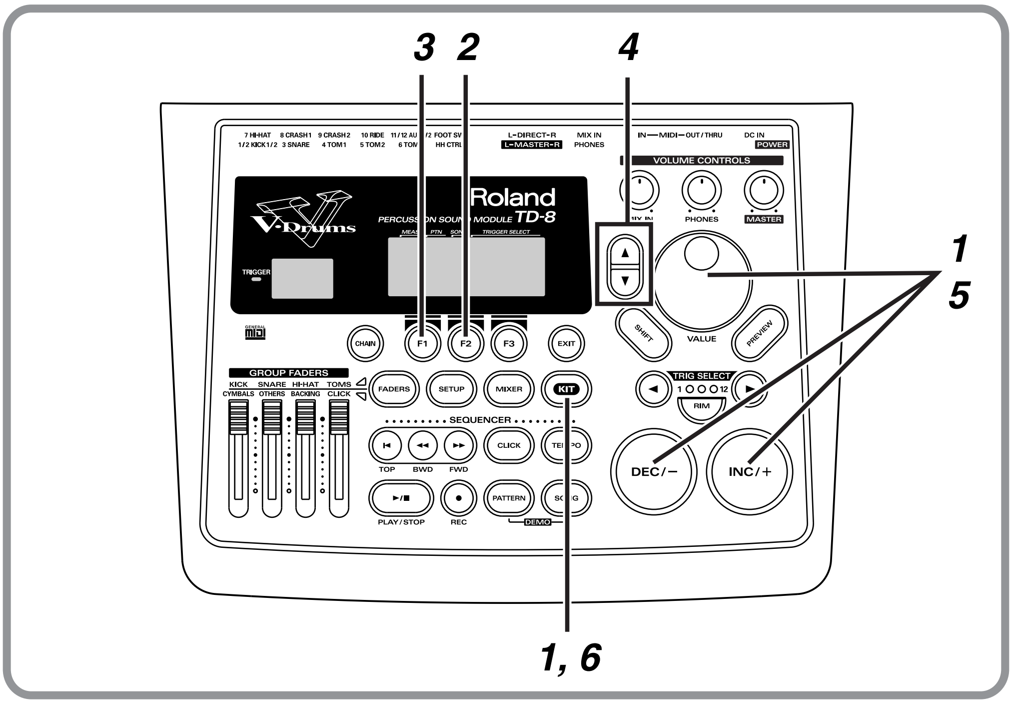
Si desea cambiar el sonido en general, quizá para conseguirlo “sólo un poco más brillante” o “un poco más brillante,” etc., puede utilizar el ecualizador para realizar estos ajustes. El TD-8 cuenta con un ecualizador de 2 bandas (alta y baja) para cada kit de percusión.

Primero, active el ecualizador que se ha apagado al seleccionar el instrumento.

Cuando haya seleccionado [KIT] → [F3 (▲ MENU)] → [FX SW], se visualiza la pantalla de ajustes.

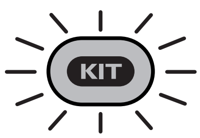
NOTA

Desactivando el ecualizador con el conmutadr se elimina el mismo sin influir en otros ajustes. Antes de usar el ecualizador compruebe que el conmutador esté en “ON”.



1 Siga los pasos descritos en la sección “Seleccionar los Kits de percusión” (p. 44) para seleccionar el kit de percusión a editar.

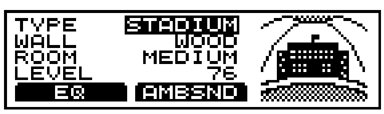
Seleccione ahora el kit de percusión 1, “V Custom.”
Se visualiza la pantalla “DRUM KIT”.





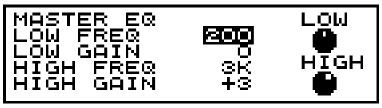
2 Pulse [F2 (STUDIO)].

Se visualiza la pantalla de “STUDIO”.



3 Pulse [F1 (EQ)].

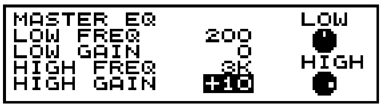
Se visualiza la pantalla de “MASTER EQ”.



4 Pulse CURSOR [▼] para situar el cursor en “HIGH GAIN.”

5 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para cambiar el valor.

Seleccione ahora el valor “+10” y compare la diferencia de sonido.



6 Pulse [KIT].

Se visualiza la pantalla de “DRUM KIT”.



CONSEJO

También puede seleccionar el pad [TRIG SELECT].

RECUERDE

Estos ajustes pueden realizarse para cada kit de percusión.

Tocar con acompañamiento

El TD-8 cuenta con un secuenciador que puede grabar y reproducir pistas de acompañamiento así como interpretaciones de percusión.

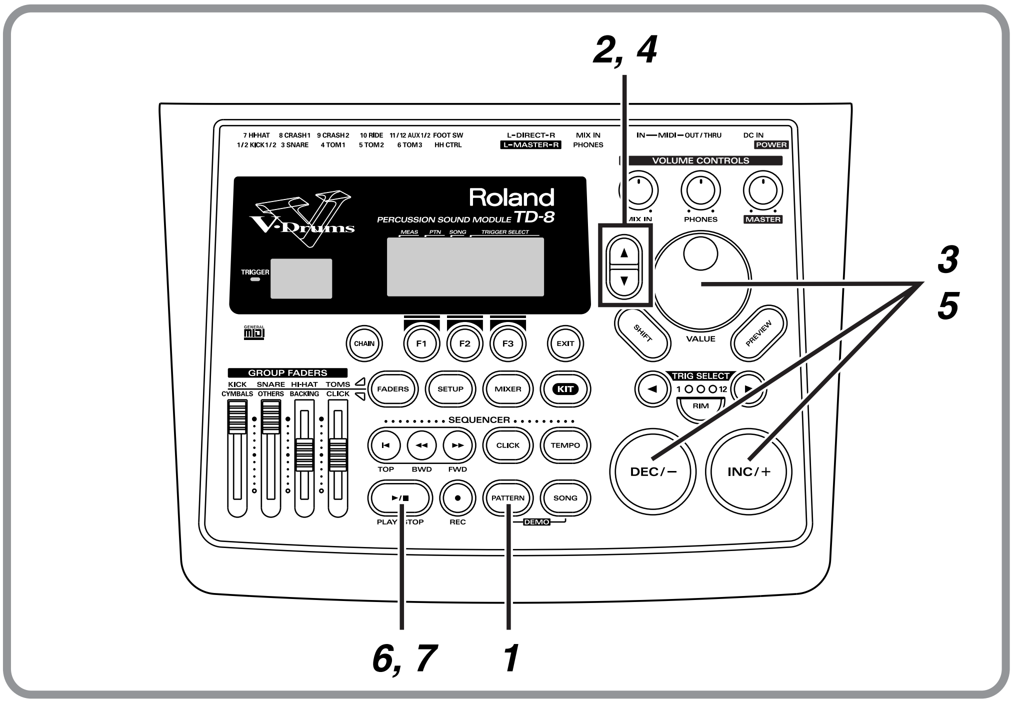
Este secuenciador cuenta con interpretaciones de patrones integradas (**Patrones Predefinidos**), lo que le permite escuchar el acompañamiento mientras practica con la percusión.

Reproducir patrones (Acompañamiento de varios compases)

Varios patrones predefinidos (integrados) seguirán tocando de manera ininterrumpida (**reproducción en bucle**) hasta que pulse de nuevo [PLAY/STOP]. Estos patrones son adecuados para la práctica de percusión.

CONSEJO

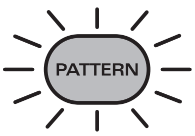
Puede crear sus propios patrones originales (“Crear un patrón grabando una interpretación (REALTIME RECORDING)” (p. 108)).

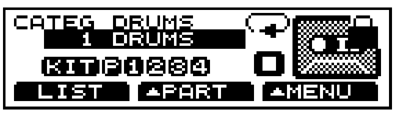


1 Pulse [PATTERN].

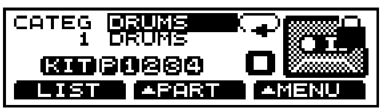
Se visualiza el número del patrón seleccionado.

Se ilumina [PATTERN] y se visualiza la pantalla de “PATTERN”.





2 Pulse CURSOR [▲] para situar el cursor en “CATEG”.



CONSEJO

En el patrón predefinido 1 está grabado un kit de percusión 1 “DRUMS.” Cambiando los kits de percusión durante la reproducción del patrón predefinido 1 “DRUMS,” podrá escuchar y comparar una gran variedad de kits de percusión distintos.

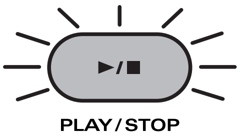
3 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la categoría.

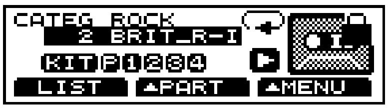
4 Pulse CURSOR [▼] para situar el cursor en PATTERN NAME.

5 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el patrón.

6 Pulse [PLAY/STOP].

Se ilumina [PLAY/STOP] y empieza la reproducción del patrón.





7 Pulse [PLAY/STOP] para detener la reproducción del patrón.

El indicado [PLAY/STOP] se apaga.



Reproducir y detener patrones

Cada vez que pulse [PLAY/STOP] alterna entre reproducción y paro. Al detener la reproducción del patrón se pasa al principio del compás que se reproduce.

Cuando se detiene la reproducción de un patrón, se puede.

Regresar al comienzo del patrón

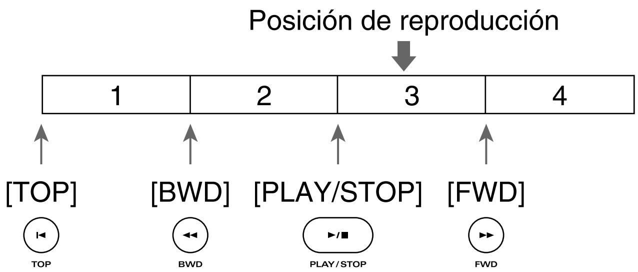
Pulse [TOP].

Avanzar al siguiente compás

Pulse [FWD].

Retroceder al compás anterior

Pulse [BWD].



RECUERDE

El final del nombre del patrón predefinido indica la división (tipo de frase). Para más información, consulte la página 97.

RECUERDE

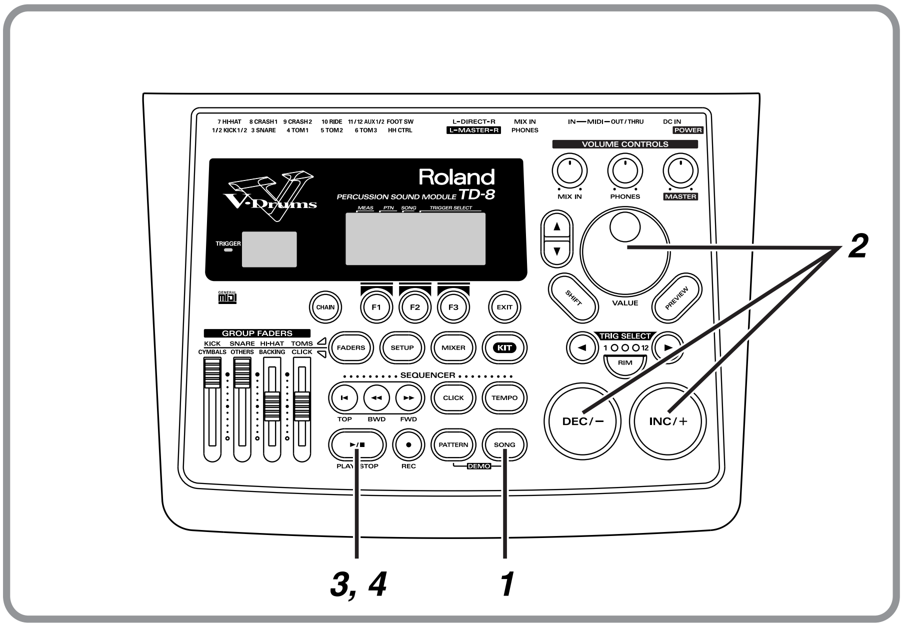
También se puede hacer con canciones. Para más detalles consulte la página 122.

Tocar canciones

Varios patrones tocados en secuencia forman una "canción." Al reproducir una canción, los patrones cambian automáticamente a medida que progresa la canción.

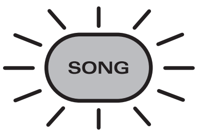
CONSEJO

Puede crear canciones combinando patrones predefinidos así como patrones originales que haya grabado (página 124).



1 Pulse [SONG].

Se ilumina [SONG] y se visualiza la pantalla de "SONG".

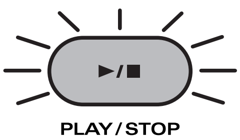




2 Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la canción.

3 Pulse [PLAY/STOP].

Se ilumina [PLAY/STOP] y empieza la reproducción de la canción.





RECUERDE

Al pulsar [PLAY/STOP] al tiempo que pulsa [SHIFT], se repite la canción (**reproducción en bucle**). Para detener la reproducción, pulse de nuevo [PLAY/STOP].

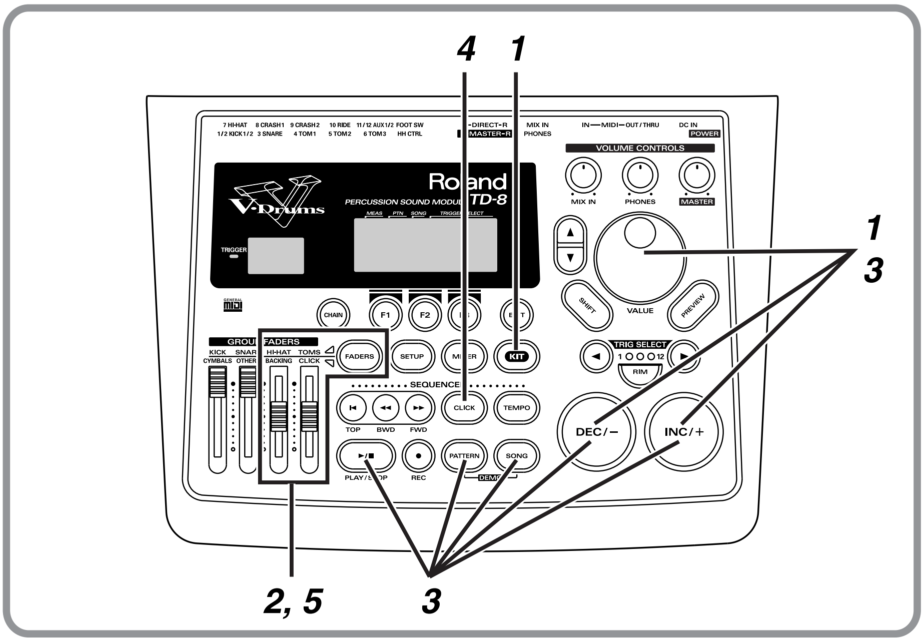
4 Para detener la reproducción de la canción mientras está en progreso, pulse [PLAY/STOP].

El indicador [PLAY/STOP] se apaga.



Ajustar el volumen del acompañamiento y de la claqueta

Ahora, escuche algunos patrones y canciones hasta que encuentre uno de su gusto, luego intente tocar con el patrón. Haga que suene el sonido de la claqueta y luego ajuste el balance del volumen de percusión, de las partes de acompañamiento y del sonido de la claqueta.



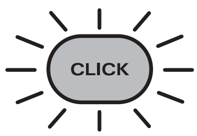
1 Siga los procedimientos escritos en la sección “Seleccionar los Kits de percusión” (p. 44) para seleccionar un kit de percusión que desee tocar.

2 Baje los deslizadores [BACKING] y [CLICK] de [GROUP FADERS] hasta que queden más bajos que el resto de deslizadores.

3 Siga los procedimientos descritos en la sección “Reproducir patrones (Acompañamiento de varios compases)” (p. 68) o en “Tocar canciones” (p. 70) para reproducir un patrón o una canción.

4 Pulse [CLICK].

Se ilumina [CLICK] y se empieza escuchar el sonido de la claqueta.

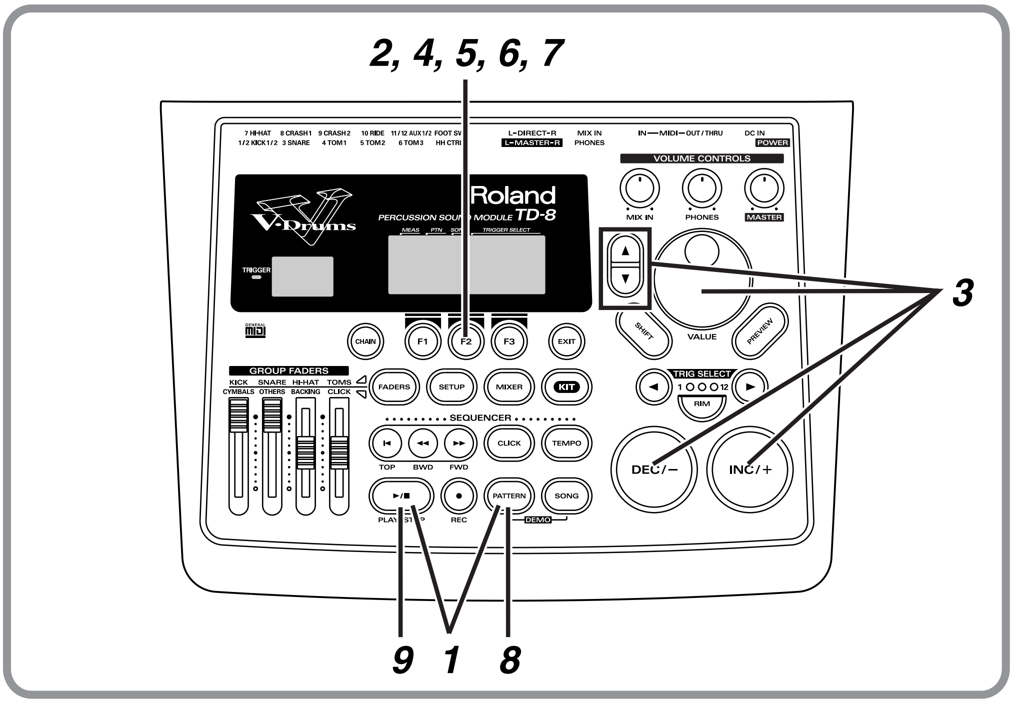


5 Ajuste los deslizadores [BACKING] y [CLICK] de [GROUP FADERS] hasta que los niveles de volumen estén equilibrados con los del kit de percusión.

☞ Las funciones de [GROUP FADERS] cambian al pulsar el botón [FADERS]. Para más información, consulte la página 21.

Silenciar la percusión en patrones y canciones

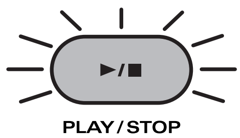
Puede enmudecer los instrumentos de percusión que tocan como parte de la percusión en patrones y canciones. Los instrumentos de percusión distintos a la batería siguen tocando sin cambios, lo que permite practicar para realizar la percusión.

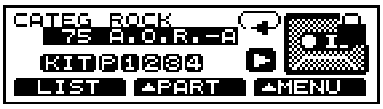


1 Siga los procedimientos descritos en la sección “Reproducir patrones (Acompañamiento de varios compases)” (p. 68) para reproducir un patrón.

Seleccione ahora el patrón 75, “A.O.R.-A.”

Se ilumina [PLAY/STOP] y empieza la reproducción del patrón.

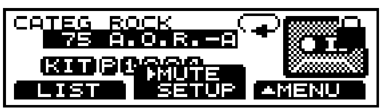




2 Pulse [F2 (▲ PART)].

Se visualiza un menú desplegable.

3 Pulse [DEC/-], gire el dial VALUE o pulse CURSOR [▲] para seleccionar “MUTE.”



NOTA

Los números de nota para la percusión enmudecida están predeterminados y no se pueden cambiar.

Consulte en la página 184 una lista de los números de nora enmudecidos.

RECUERDE

Todos los instrumentos de percusión de los patrones predefinidos (excepto o los del patrón predefinido 1 “DRUMS”) se graban en las partes de percusión.

CONSEJO

Si mantiene pulsado [SHIFT] mientras gira el dial VALUE se amplía el número del patrón que se está cambiando.

CONSEJO

Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [MIXER], podrá visualizar la pantalla “PART MUTE”.

4

Pulse [F2] para confirmar la elección.

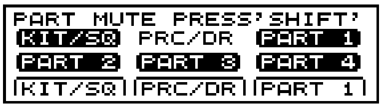
Se visualiza la pantalla de “PART MUTE”.



5

Pulse [F2 (PRC/DR)].

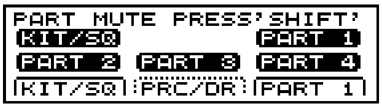
El icono “PRC/DR” se visualiza al como se indica en la figura siguiente y se enmudecen los sonidos de la batería.



6

De nuevo, pulse [F2 (PRC/DR)].

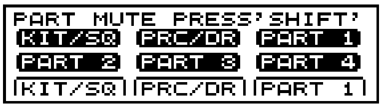
Desaparece el icono “PRC/DR” tal como se puede apreciar en la figura siguiente, y los sonidos de las partes de percusión quedan enmudecidas.



7

De nuevo, pulse [F2 (PRC/DR)].

Queda señalado el icono “PRC/DR” al como se indica en la figura siguiente, suenan todas las partes de percusión.



8

Pulse [PATTERN].

Se visualiza la pantalla de “PATTERN”.



9

Para detener la reproducción del patrón, pulse [PLAY/STOP].

El indicador [PLAY/STOP] se apaga.



RECUERDE

- También puede seleccionar enmudecer la parte con canciones. Para más detalles, consulte la página 124
- Para las instrucciones sobre cómo enmudecer la interpretación de la parte del kit de percusión y las partes 1–4, consulte la página 106

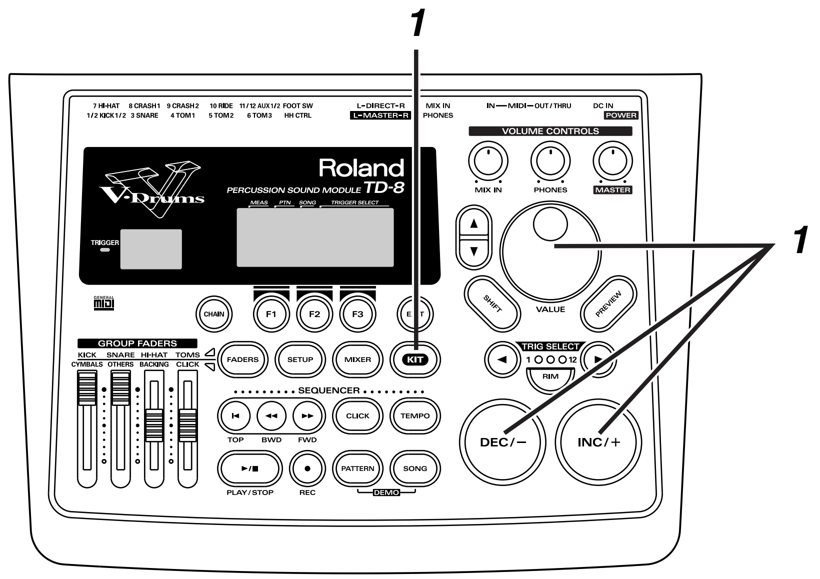
RECUERDE

Los ajustes de la parte enmudecida siguen vigentes aunque cambie el patrón o la canción.

Utilizar los pads para tocar patrones

Además de utilizar el teclado para tocar percusión convencional, también puede ajustar los pads de forma que al tocar uno se reproduzca un patrón predefinido (**Patrones de pad**). Esta función, además de reproducir los sonidos de un patrón cada vez que golpee el pad, ofrece el tipo de interpretaciones individualizadas disponibles sólo en baterías electrónicas. Esta función se utiliza en algunos de los kits de percusión predefinidos. Ahora vamos a utilizar el Kit 6 “1ManBand”.

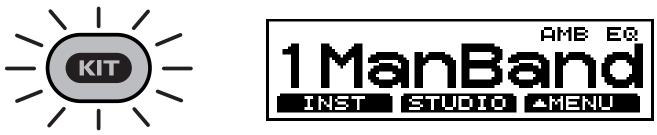
☞ Para las instrucciones acerca del ajuste de los patrones de pad, consulte la página 140.



1 Siga los pasos descritos en la sección “Seleccionar los Kits de percusión” (p. 44) para seleccionar el kit de percusión.

Ahora, seleccione el kit de percusión 6, “1ManBand.”

Se ilumina [KIT] y se visualiza la pantalla de “DRUM KIT”.



2 Puede tocar la línea de bajo nota a nota (paso a paso) con el bombo.

Tocar con partituras generales MIDI

El TD-8 cuenta con el GM, que el permite reproducir partituras GM (datos musicales para generadores de sonido GM) a partir de un secuenciador externo. El TD-8 cuenta con una función que le permite enmudecer sólo los sonidos de percusión en modo GM, lo que la convierte en una característica muy interesante y útil. Para más detalles, consulte la sección “Tocar con una partitura GM” (p. 161).

RECUERDE

El TD-8 también se puede utilizar como un módulo de sonido con teclados y secuenciadores MIDI. Para más detalles, consulte la sección “Utilizar el TD-8 como módulo de sonido” (p. 157).

Cuando utilice el TD-8 como un módulo de sonido GM

- El TD-8 funciona como un módulo de sonido multitímbrico de 16 partes.
- Se desactiva el secuenciador interno.
- No se pueden tocar las partes de kit de percusión con mensajes MIDI enviados desde un dispositivo externo. Sólo se pueden tocar con pads conectados al TD-8.

☞ Para más detalles, consulte la sección “Utilizar el TD-8 como módulo de sonido” (p. 157)

V-Drums

MÓDULO DE SONIDO DE PERCUSIÓN TD-8

Uso Avanzado

Capítulo 1 Definir los ajustes para el kit de percusión

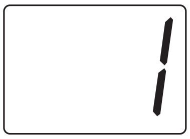
Seleccionar un kit de percusión

1. Pulse [KIT].
[KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla "DRUM KIT".

2. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el kit de percusión.

RECUERDE

El número del kit de percusión seleccionado aparece indicado en todo momento en la pantalla de LEDs a la izquierda de la pantalla.



CONSEJO

También es posible utilizar el conmutador de pedal para realizar esta selección (p. 145).

La pantalla "DRUM KIT"

La pantalla que aparece al pulsar [KIT] se conoce como la pantalla "DRUM KIT".



1 Pad seleccionado actualmente

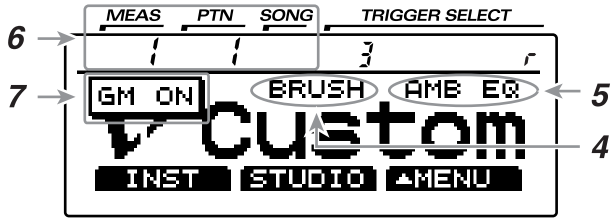
Aparece indicado el número de entrada de disparo para el pad seleccionado. Cuando seleccione el borde, aparecerá " r " a la derecha.
Para las instrucciones acerca de la selección de pads, consulte la p. 82

2 Cadena de kits de percusión Activada / Desactivada

La función que llama a los grupos de percusión por el orden deseado se conoce como **Drum Kit Chain**. La cadena de kits de percusión está activada cuando aparece indicada tal y como muestra la pantalla.
Para las instrucciones acerca de la definición de los ajustes, consulte la p. 139.

3 Nombres de kits de percusión

Aparece indicado el nombre del kit de percusión seleccionado actualmente.



4 Ajustes para tocar con escobillas

Los kits para tocar con escobillas están indicados por "BRUSH" en la pantalla. No aparece ninguna indicación para los kits que deben tocarse con baquetas.
Para las instrucciones acerca de la definición de los ajustes, consulte "Tocar con escobillas" (p. 80).

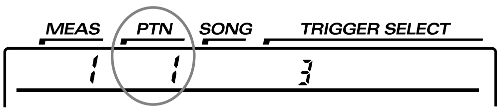
5 Efectos generales del kit activados / desactivados

Cuando los efectos están activados, el nombre del efecto aparece en la pantalla. Cuando están desactivados, no aparece nada indicado.
Para las instrucciones acerca de la definición de los ajustes, consulte "Activar y desactivar los efectos" (p. 81).

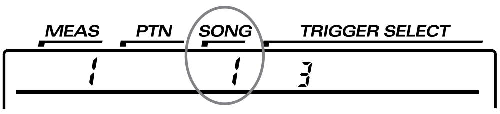
6 Número y compás del patrón o canción seleccionado actualmente

Consulte aquí para ver si hay algún patrón o canción que va a reproducirse al pulsar [PLAY/STOP].

- Cuando aparece indicado un número de patrón en la parte superior de la pantalla, se reproducirá un patrón.



- Cuando aparece indicado un número de canción en la parte superior de la pantalla, se reproducirá una canción.



Si desea información detallada, consulte el "Capítulo 5 Tocar junto con patrones" (p. 96) y el "Capítulo 6 Tocar junto con canciones" (p. 120).

7 Modo GM activado / desactivado

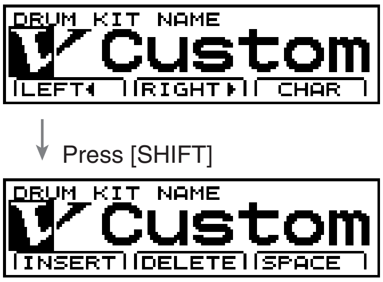
Mientras se encuentre en el modo GM aparecerá "GM ON" en la pantalla. En el modo normal no aparece ninguna indicación. Si desea información detallada acerca del modo GM, consulte la p. 160.

CONSEJO

Una vez haya definido todos los ajustes, pulse [KIT] para pasar a esta pantalla. Con ello no se borrará información accidentalmente durante la interpretación.

Dar un nombre al kit de percusión [NAME]

Cada kit puede tener un nombre de hasta 8 caracteres.



1. Pulse [KIT], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
   [KIT] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.
2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "NAME."
3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
   Aparecerá la pantalla "DRUM KIT NAME".
4. Pulse CURSOR [F1 (LEFT ◀)] o [F2 (RIGHT ▶)] para desplazar el cursor hasta el carácter que desee cambiar.
5. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para cambiar el carácter.
6. Pulse [EXIT] para terminar.

[F1 (LEFT ◀)]

Desplaza el cursor hacia la izquierda.

[F2 (RIGHT ▶)]

Desplaza el cursor hacia la derecha.

[F3 (CHAR)]

Cambia entre mayúsculas, minúsculas y símbolos.

[SHIFT] + [F1 (INSERT)]

Se inserta un carácter en blanco en la posición del cursor, y los caracteres después del punto de inserción se desplazan un carácter hacia atrás.

[SHIFT] + [F2 (DELETE)]

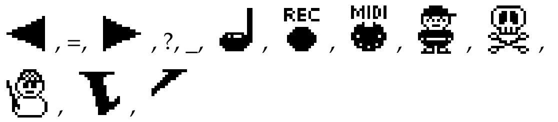
Se elimina el carácter de la posición del cursor, y los caracteres después del carácter eliminado se desplazan un espacio hacia adelante.

[SHIFT] + [F3 (SPACE)]

El carácter de la posición del cursor se substituye por un espacio en blanco.

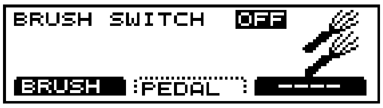
CONSEJO

Es posible utilizar los siguientes caracteres.
A–Z, a–z, 0–9,!, ", #, $, %, &, ', (,), [,], *, +, ,, -, ., /, :, ;,



Tocar con escobillas

Para cada kit es posible especificar si va a utilizar baquetas o escobillas.



1. Pulse [KIT], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)]. [KIT] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.
2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "FUNC."
3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
4. Pulse [F1(BRUSH)]. Aparecerá la pantalla "BRUSH".
5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar "ON."
   Con ello, los ajustes cambiarán a los utilizados para tocar con escobillas.
6. Pulse [KIT]. Aparecerá la pantalla "DRUM KIT".

BRUSH SWITCH: OFF, ON

OFF:
Cambia a los ajustes para tocar con baquetas (no se utilizan escobillas).

ON:
Cambia a los ajustes para tocar con escobillas.

CONSEJO

El ajuste que se discute aquí es necesario si desea modificar un kit creado originalmente para tocar con baquetas para poder tocarlo con escobillas. Si desea crear un nuevo kit para escobillas, es más sencillo copiar uno ya existente y a continuación editarlo según sea necesario.

RECUERDE

El ajuste que defina aquí también podrá verse en la página de nombre del kit de percusión ("DRUM KIT").

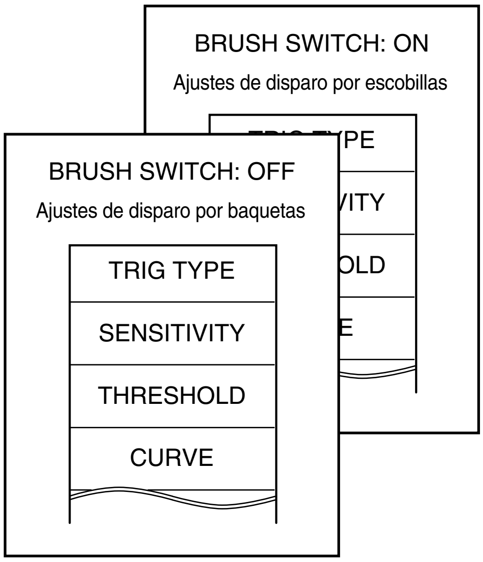


Si ajusta Brush Switch a "ON" podrá utilizar la técnica de "barrido", en la que las escobillas se desplazan con suavidad por el parche. Además de activar Brush Switch, también es necesario lo siguiente.

- Es necesario utilizar TRIGGER INPUT 3.
- Debe utilizar un PD-120, PD-100, PD-80R o PD-80.
- Debe seleccionar 233 "BRUSH1 S," 234 "BRUSH2 S," 235 "BRUSH3 S," 239 "BRSHTMBS" como instrumento.

Los ajustes de disparo por escobillas

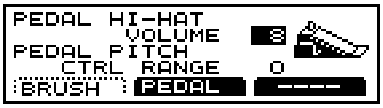
Al activar Brush Switch, el TD-8 cambia a los ajustes de disparo por escobillas.



En los ajustes de escobillas, la sensibilidad se ajusta a un nivel muy alto para así garantizar la recepción de la interpretación con escobillas.

Ajustar el volumen del charles de pedal (PEDAL HI-HAT VOLUME)

Para cada kit es posible ajustar el volumen del charles de pedal que se oirá al pulsar el pedal de control del charles. Cuanto más alto sea el valor ajustado, más alto será el volumen. Con un ajuste de “0” no se producirá ningún sonido.



1. Pulse [KIT], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
[KIT] se iluminará y aparecerá un menú contextual.

2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “FUNC.”

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.

4. Pulse [F2 (PEDAL)].
Aparecerá la pantalla “PEDAL”.

5. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “PEDAL HI-HAT VOLUME.”

6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

7. Pulse [KIT].
Aparecerá la pantalla “DRUM KIT”.

PEDAL HI-HAT VOLUME: 0–15

CONSEJO

Utilice [MIXER] para ajustar el volumen de los demás pads.

Activar y desactivar los efectos

El ambiente y el ajuste del ecualizador pueden activarse y desactivarse para cada kit.



1. Pulse [KIT], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
[KIT] se iluminará y aparecerá un menú contextual.

2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “FX SW.”

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
Aparecerá la pantalla “FX SW”.

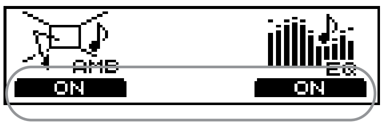
4. Pulse [F1] o [F3].
Cada botón activa o desactiva su efecto respectivo.
[F1]:
Activa y desactiva el ambiente (AMB).
[F3]:
Activa y desactiva el ecualizador (EQ).

5. Pulse [KIT].
Aparecerá la pantalla “DRUM KIT”.

RECUERDE

Los efectos ajustados a “ON” aparecen indicados en la pantalla “DRUM KIT”.
Ejemplo:
Cuando tanto el ambiente como el ecualizador estén activados, aparecerá lo siguiente.

Pantalla “FX SW”



Pantalla “KIT”



Capítulo 2 Definir los ajustes para instrumentos de percusión

En este capítulo se explica la manera de editar los diferentes instrumentos de percusión, como la caja y el bombo.

Puesto que existen parámetros especiales, podrá crear de manera muy sencilla el sonido deseado.

CONSEJO

Es posible recuperar los ajustes originales para un kit de percusión editado gracias a la función “DRUM KIT COPY” (p. 146).

Seleccionar un pad para editarlo

Es posible utilizar los dos métodos siguientes para seleccionar el pad que se editará.

Seleccionar un pad golpeándolo

1. Pulse [KIT], y a continuación pulse [F1 (INST)].
   [KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla “INST”.
2. Golpee un pad.
   Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad.
   Al seleccionar el borde del pad, golpee el borde y el parche a la vez.

☞

Pulse [SHIFT] + [RIM] para evitar que la pantalla cambie al golpear el pad. Si desea información más detallada, consulte “Evitar que cambie la pantalla de ajustes (EDIT LOCK)” (p. 83).

Seleccionar con el botón de selección de disparo

1. Pulse [KIT] y a continuación pulse [F1 (INST)].
   [KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla “INST”.
2. Pulse TRIG SELECT [◀] o [▶] para seleccionar el número de entrada de disparo.

CONSEJO

El número de entrada de disparo seleccionada aparece en la parte superior de la pantalla.

3. Pulse [RIM] y seleccione el parche o el borde.

Parche: [RIM] está apagado.

Borde: [RIM] está iluminado.

NOTA

- *No es posible seleccionar el borde para TRIGGER INPUT 1 (KICK 1), 2 (KICK 2), 11 (AUX 1) o 12 (AUX 2).*
- *TRIGGER INPUT 2 (KICK2) y 12 (AUX2) pueden utilizarse sólo cuando hay dos pads conectados a TRIGGER INPUT 1/2 (KICK1/2) o 11/12 (AUX2), respectivamente (p. 27).*

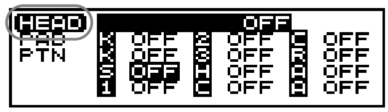
RECUERDE

Cuando es posible definir ajustes independientes para el borde y el parche, aparece lo siguiente.

Pantalla del TD-8

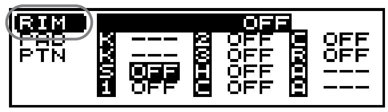
Ajustes para el parche





Ajustes para el borde





Manual del usuario

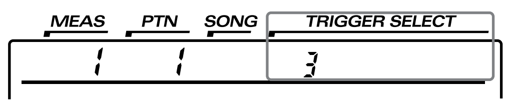


Comprobar el pad seleccionado

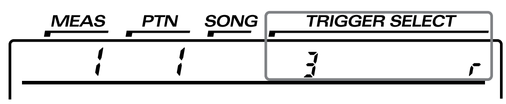
El pad seleccionado actualmente aparece indicado de manera permanente en la parte superior de la pantalla.

Ej:

- *Ajustar el parche del pad de caja (TRIGGER INPUT 3)*



- *Ajustar el borde del pad de caja (TRIGGER INPUT 3)*

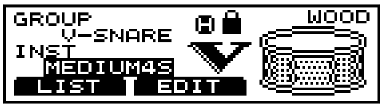


Evitar que cambie la pantalla de ajustes (EDIT LOCK)

Al ajustar instrumentos es posible hacer que la pantalla de ajustes no desaparezca, incluso aunque golpee de manera inadvertida un pad diferente.

NOTA

No aparecerá ninguna otra pantalla de ajustes para ningún otro instrumento hasta que desactive Edit Lock en el TD-8.



1. Golpee el pad que desee bloquear.

CONSEJO

También puede hacerlo con [TRIG SELECT].

2. Pulse [SHIFT] + [RIM].
   [RIM] parpadeará, y la pantalla de ajustes del pad se bloqueará.

RECUERDE

Aparecerá un icono de bloqueo (🔒) en la pantalla "INST".

3. Para liberar el bloqueo, pulse el botón [TRIG SELECT] [◀], [▶], o el botón [RIM].
   [RIM] se iluminará o se apagará.

Seleccionar un instrumento

HEAD RIM

En el TD-8, cada sonido se conoce como un instrumento (INST).



1. Pulse [KIT], y a continuación pulse [F1 (INST)].
   [KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla "INST".
2. Golpee un pad.
   Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad que haya golpeado.
   "GROUP":
   El tipo de instrumento.
   "INST":
   El nombre del instrumento.
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el instrumento.

CONSEJO

Es posible seleccionar un instrumento desde el nombre de grupo pulsando CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "GROUP" (p. 84).

4. Pulse [KIT].
   Aparecerá la pantalla "DRUM KIT".

☞

Para ver los instrumentos que pueden seleccionarse aquí, consulte "Lista de instrumentos de percusión" (p. 179).

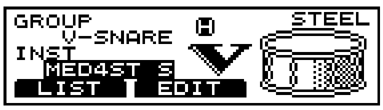
El material utilizado para el cuerpo de la caja (sólo V-SNARE)

El material del cuerpo de la caja aparece indicado mediante un icono en la parte derecha de la pantalla.

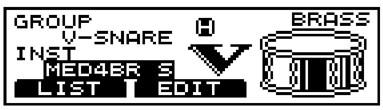
Cuerpos de madera (WOOD)



Cuerpos de acero (STEEL)



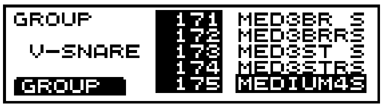
Cuerpos de metal (BRASS)



Capítulo 2

Seleccionar con la Pantalla de lista

Aquí es posible seleccionar el sonido en la lista de todos los instrumentos.



1. En primer lugar pulse [KIT], a continuación [F1 (INST)], y por último [F1 (LIST)].
   [KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla "INST LIST".
2. Golpee un pad.
   Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad seleccionado. El cursor se encontrará en el nombre del instrumento seleccionado actualmente.
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para seleccionar un instrumento.

CONSEJO

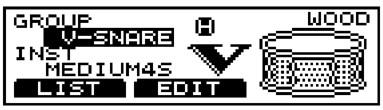
- *M;antenga pulsado [SHIFT] y pulse [INC/+] o [DEC/-] para cambiar de pantalla página a página.*
- *Puede pulsar [F1 (GROUP)] para seleccionar un instrumento desde el nombre de grupo.*

4. Pulse [EXIT].
   Aparecerá la pantalla "INST".
5. Pulse [KIT].
   Aparecerá la pantalla "DRUM KIT".

☞ *Para ver los instrumentos que pueden seleccionarse aquí, consulte "Lista de instrumentos de percusión" (p. 179).*

Seleccionar desde nombres de grupo

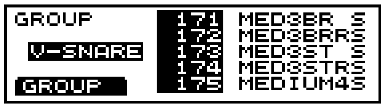
Seleccionar desde nombres de grupo en la pantalla "INST"



1. Pulse [KIT], y a continuación pulse [F1 (INST)].
   [KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla "INST".
2. Golpee un pad.
   Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad golpeado.
   "GROUP":
   El tipo de instrumento.
   "INST":
   El nombre de instrumento.
3. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "GROUP."
4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el nombre de grupo.
5. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta "INST."
6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el instrumento.
7. Pulse [KIT].
   Aparecerá la pantalla "DRUM KIT".

☞ *Para ver los grupos de instrumentos que pueden seleccionarse aquí, consulte "Lista de instrumentos de percusión" (p. 179).*

Seleccionar desde nombres de grupo en la pantalla "INST LIST"



1. En primer lugar pulse [KIT], a continuación pulse [F1 (INST)], seguidamente pulse [F1 (LIST)], y por último pulse [F1 (GROUP)].
   [KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla "INST LIST".
2. Golpee un pad.
   Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad seleccionado. El cursor se encontrará en el nombre de grupo del instrumento seleccionado actualmente.
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el nombre de grupo.
4. Pulse [F1 (INST)].
   El cursor se desplazará hasta el nombre de instrumento.
5. Siga los pasos descritos en "Seleccionar con la Pantalla de lista" (p. 84) para seleccionar el instrumento.

☞ *Para ver los grupos de instrumentos que pueden seleccionarse aquí, consulte "Lista de instrumentos de percusión" (p. 179).*

Ajustar sonidos de percusión (V-EDIT)

V-EDIT y EDIT

Los métodos utilizados para editar bombos, cajas y timbales difieren según el tipo de instrumento.

V-EDIT

Este método permite seleccionar un tipo de parche, cambiar la profundidad del cuerpo, amortiguar el sonido o, en el caso de la caja, desactivar la bordonera.

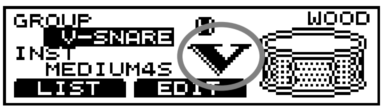
EDIT

Sólo es posible ajustar dos parámetros: “PITCH” y “DECAY.”

Cuando puede utilizarse V-EDIT

V-EDIT sólo es posible en los siguientes nombres de grupo: “V-KICK,” “V-SNARE,” o “V-TOM.” Para los instrumentos de los demás grupos de instrumentos, sólo es posible ajustar la afinación y la caída.

El siguiente icono aparece en la pantalla de edición de los instrumentos que pueden editarse con V-EDIT.

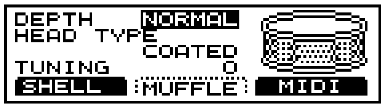


NOTA

Al seleccionar un instrumento cuyo parche y borde pueden editarse con V-EDIT, los ajustes como la profundidad del cuerpo y el material del parche son los mismos para ambos sonidos. Si cambia los ajustes del parche o del borde, los ajustes para el otro cambian de manera automática .

Seleccionar la Profundidad del cuerpo

Si cambia la profundidad del cuerpo del instrumento cambiará el sonido. Es posible seleccionar cualquiera de los siguientes cinco niveles de profundidad de la caja: “NORMAL,” “DEEP1,” “DEEP2,” “DEEP3,” y “DEEP4.” Si el cuerpo es más profundo, la gama baja del sonido será más rica y el sonido será más “grueso”.



Nombres de grupos de instrumentos que pueden editarse

V-KICK, V-SNARE, V-TOM

1. En primer lugar pulse [KIT], a continuación [F1 (INST)], seguidamente [F2 (EDIT)], y por último [F1 (SHELL)].
   [KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla “SHELL”.
2. Golpee un pad.
   Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad golpeado.
3. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “DEPTH.”
4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
5. Pulse [KIT].
   Aparecerá la pantalla “DRUM KIT”.

DEPTH:

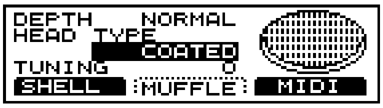
V-KICK: NORMAL, DEEP
V-SNARE:NORMAL, DEEP1, DEEP2, DEEP3, DEEP4
V-TOM: NORMAL, DEEP

NOTA

- *Si cambia la “profundidad del cuerpo” de un instrumento, el nivel del sonido general será más alto. Téngalo en cuenta.*
- *Al cambiar el instrumento, el ajuste “DEPTH” vuelve a adoptar el valor “NORMAL.”*

Seleccionar el tipo de parchel

Si cambia el tipo de parche de percusión, el ataque y el sonido se verán afectados. Es posible seleccionar entre tres tipos de parches: CLEAR, COATED y PINSTRIPE (PinStripe®).



Nombres de grupos de instrumentos que pueden editarse

V-KICK, V-SNARE, V-TOM

1. En primer lugar pulse [KIT], a continuación [F1 (INST)], seguidamente [F2 (EDIT)], y por último [F1 (SHELL)].
[KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla “SHELL”.

2. Golpee un pad.
Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad golpeado.

3. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “HEAD TYPE.”

4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

5. Pulse [KIT].
Aparecerá la pantalla “DRUM KIT”.

HEAD TYPE: CLEAR, COATED, PINSTRIPE (PinStripe®)

CLEAR:
Un parche normal y transparente.

COATED:
El tipo de parche utilizado la mayor parte de las veces.

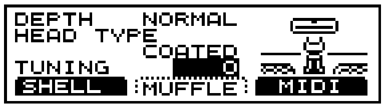
PINSTRIPE (PinStripe®):
Un parche de dos capas.

RECUERDE

PinStripe® es una marca comercial registrada de Remo Inc., U.S.A.

Afinar el parche

Aquí es posible afinar el parche de percusión de manera precisa.



Nombres de grupos de instrumentos que pueden editarse

V-KICK, V-SNARE, V-TOM

1. En primer lugar pulse [KIT], a continuación [F1 (INST)], seguidamente [F2 (EDIT)], y por último [F1 (SHELL)].
[KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla “SHELL”.

2. Golpee un pad.
Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad golpeado.

3. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor a “TUNING.”

4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

5. Pulse [KIT].
Aparecerá la pantalla “DRUM KIT”.

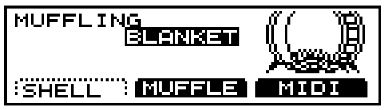
TUNING: -480–+480 (-4 – +4 octavas)

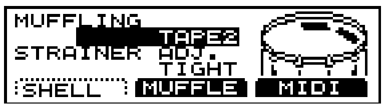
NOTA

Para algunos instrumentos, la subida o bajada del valor más allá de un cierto punto puede no producir ningún cambio.

Definir los ajustes para Muffling (Enmudecimiento)

Aquí es posible simular la aplicación de cinta o de otras medidas para reducir la vibración. Esto permite ajustar el contenido armónico del sonido.





Nombres de grupos de instrumentos que pueden editarse

V-KICK, V-SNARE, V-TOM

1. En primer lugar pulse [KIT], a continuación [F1 (INST)], seguidamente [F2 (EDIT)], y por último [F2 (MUFFLE)].
[KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla “MUFFLE”.

2. Golpee un pad.
Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad que haya golpeado.

3. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "TUNING."

4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

5. Pulse [KIT].
Aparecerá la pantalla "DRUM KIT".

MUFFLING:

V-KICK: **OFF, TAPE1, TAPE2, BLANKET, WEIGHT**

V-SNARE: **OFF, TAPE1, TAPE2, DOUGHNUTS1, DOUGHNUTS2**

V-TOM: **OFF, TAPE1, TAPE2, FELT1, FELT2**

OFF:
Ningún enmudecimiento.

TAPE1:
Una tira de cinta.

TAPE2:
Múltiples tiras de cinta.

BLANKET:
Enmudecimiento con una manta colocada en el interior del bombo.

WEIGHT:
Manta con un peso encima.

DOUGHNUTS1:
Enmudecimiento tipo anillo normal.

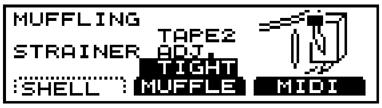
DOUGHNUTS2:
Enmudecimiento tipo anillo normal con un enmudecimiento más fuerte de los armónicos.

FELT1:
Enmudecimiento tipo fieltro convencional.

FELT2:
Enmudecimiento tipo fieltro convencional con una mayor presión sobre el parche.

Ajustar la tensión de la bordonera de la caja

El sonido se ajusta cambiando el grado de contacto entre el parche inferior y los bordones (cables resonantes) colocados a través del parche inferior. Si tensa la bordonera disminuirá el tiempo durante el cual resonará la caja, y resultará en un sonido de caja general más corto. Es posible seleccionar entre cuatro ajustes de tensión: ningún contacto entre la bordonera y el parche (OFF), poca tensión (LOOSE), tensión normal (MEDIUM) y tensión fuerte (TIGHT).



Nombres de grupos de instrumentos que pueden editarse

V-SNARE

1. En primer lugar pulse [KIT], a continuación [F1 (INST)], seguidamente [F2 (EDIT)], y por último [F2 (MUFFLE)].
[KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla "MUFFLE".

2. Golpee un pad.
Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad que haya golpeado.

3. Pulse CURSOR o [▼] para desplazar el cursor hasta "TUNING."

4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

5. Pulse [KIT].
Aparecerá la pantalla "DRUM KIT".

STRAINER ADJ.: OFF, LOOSE, MEDIUM, TIGHT

OFF:
El sonido sin la bordonera.

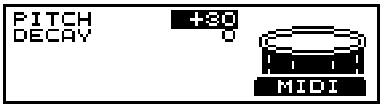
LOOSE, MEDIUM, TIGHT:
La tensión de la bordonera es progresivamente más fuerte.

NOTA

Al seleccionar la caja para tocar con escobillas, si ajusta "STRAINER ADJ." a "OFF" es posible que el efecto sea difícil de oír.

Definir los ajustes para Pitch y Decay (EDIT) HEAD RIM

Para los instrumentos diferentes de V-KICK, V-SNARE o V-TOM, sólo es posible ajustar la afinación y la caída.



1. Pulse [KIT], y a continuación pulse [F1 (INST)].
   [KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla "INST".
2. Golpee un pad.
   Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad que haya golpeado.
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar un instrumento diferente de V-KICK, V-SNARE o V-TOM.
4. Pulse [F2 (EDIT)].
5. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee ajustar.
6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
7. Pulse [KIT].
   Aparecerá la pantalla "DRUM KIT".

PITCH: -480–+480

Ajusta la afinación del sonido.

DECAY: -31–+31

Ajusta el tiempo de caída del sonido.

NOTA

Para algunos instrumentos, la subida o la bajada del valor más allá de un cierto nivel no producirá ningún cambio ulterior en "DECAY."

Capítulo 3 Definir ajustes para Studio y Mixer

Definir los ajustes para Studio (AMBIENCE)

Es posible definir ajustes para el tamaño de la habitación en la que se toca la percusión, así como para la superficie de las paredes de la habitación.

Determinar el "lugar" en que se toca la percusión (STUDIO)

Es posible seleccionar los "ambientes" integrados en el TD-8. Antes de definir ajustes detallados, utilice este ajuste para seleccionar el tipo básico de entorno acústico en que va a tocar.



1. Pulse [KIT], y a continuación pulse [F2 (STUDIO)].
[KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla "STUDIO".

2. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor a "TYPE."

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

4. Pulse [KIT].
Aparecerá la pantalla "DRUM KIT".

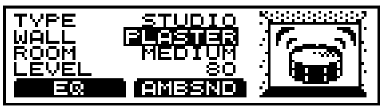
TYPE: BEACH, LIVING, BATH, STUDIO, GARAGE, LOCKER, THEATER, CAVE, GYM, STADIUM

NOTA

Cuando seleccione "BEACH" en "TYPE", no será posible ajustar "WALL", "ROOM" ni "LEVEL".

Cambiar el material de la superficie de las paredes

Seleccione el material de la superficie de las paredes para la habitación en que vaya a tocar la percusión.



1. Pulse [KIT], y a continuación pulse [F2 (STUDIO)].
[KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla "STUDIO."

2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "WALL."

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

4. Pulse [KIT].
Aparecerá la pantalla "DRUM KIT".

WALL: WOOD, PLASTER, GLASS

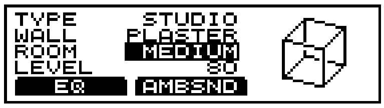
WOOD:
Simula el sonido de una habitación con paredes de madera, que producen un sonido cálido.

PLASTER:
Simula una habitación con paredes de yeso, que producen un sonido más "naturalmente vivo".

GLASS:
Simula una habitación con paredes de cristal, que producen un ambiente muy brillante.

Cambiar el tamaño de la habitación

Seleccione el tamaño de la habitación en que va a tocar la percusión.



1. Pulse [KIT], y a continuación pulse [F2 (STUDIO)].
[KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla "STUDIO."

2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "ROOM."

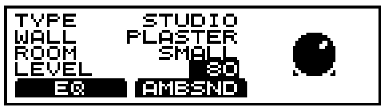
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

4. Pulse [KIT].
Aparecerá la pantalla "DRUM KIT".

ROOM: SMALL, MEDIUM, LARGE

Ajustar el nivel de ambiente general

Ajusta la cantidad de nivel de ambiente general utilizado para cada kit.



1. Pulse [KIT], y a continuación pulse [F2 (STUDIO)].
[KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla "STUDIO."

2. Pulse CURSOR o [▼] para desplazar el cursor hasta "LEVEL."

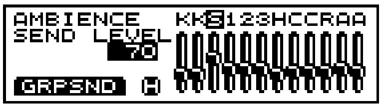
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

4. Pulse [KIT].
Aparecerá la pantalla "DRUM KIT".

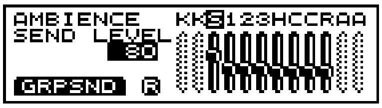
LEVEL: 0–127

Ajustar la cantidad de ambiente para cada instrumento (AMBIENCE SEND LEVEL) HEAD RIM

Ajustes para el parche



Ajustes para el borde



1. En primer lugar pulse [KIT], a continuación [F2 (STUDIO)] y por último [F2 (AMBSND)].
   [KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla “AMBIENCE SEND LEVEL”.
2. Golpee un pad.
   Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad que haya golpeado.
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

CONSEJO

Es posible pasar directamente a la pantalla de ajustes de nivel de envío del grupo de ambiente pulsando [F1 (GRPSND)] (p. 90).

4. Pulse [KIT].
   Aparecerá la pantalla “DRUM KIT”.

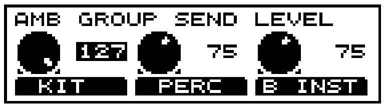
AMBIENCE SEND LEVEL: 0–127

NOTA

- *No es posible seleccionar el borde para TRIGGER INPUT 1 (KICK 1), 2 (KICK 2), 11 (AUX 1), o 12 (AUX 2).*
- *TRIGGER INPUT 2 (KICK2) y 12 (AUX2) pueden utilizarse sólo cuando hay dos pads conectados a TRIGGER INPUT 1/2 (KICK1/2) o 11/12 (AUX2), respectivamente (p. 27).*

Ajustar el nivel de ambiente para cada grupo de padas individual (AMBIENCE GROUP SEND LEVEL)

Este parámetro ajusta la cantidad de efecto Ambience para la parte del kit de percusión, la parte de percusión y otras partes.



1. Pulse [KIT], a continuación pulse [F2 (STUDIO)], seguidamente pulse [F2 (AMBSND)], y por último pulse [F1 (GRPSND)].
   [KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla “AMB GROUP SEND LEVEL”.
2. Pulse el botón de función para desplazar el cursor hasta el grupo para el cual desee ajustar el efecto Ambience.
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
4. Pulse [KIT].
   Aparecerá la pantalla “DRUM KIT”.

AMB GROUP SEND LEVEL: 0–127

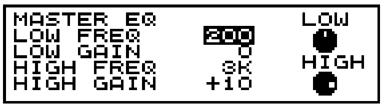
[F1 (KIT)]:
Este parámetro ajusta el nivel de Ambience general para la parte del kit de percusión.

[F2 (PERC)]:
Este parámetro ajusta el nivel de Ambience general para la parte de percusión.

[F3 (B INST)]:
Este parámetro ajusta el nivel de Ambience general para los instrumentos de acompañamiento (partes 1–4).

Ajustar el sonido (MASTER EQUALIZER)

Se utiliza un ecualizador de dos bandas (para las frecuencias altas y bajas) para ajustar el sonido de cada kit de percusión.



1. En primer lugar pulse [KIT], a continuación [F2 (STUDIO)] y por último [F1 (EQ)].
   [KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla “EQ”.
2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee ajustar.
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
4. Pulse [KIT].
   Aparecerá la pantalla “DRUM KIT”.

LOW FREQ: 200, 400 (Hz)

LOW GAIN: -12–+12 (dB)

HIGH FREQ: 3K, 6K (Hz)

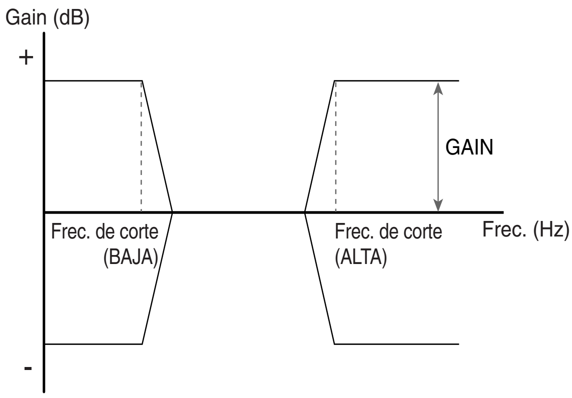
HIGH GAIN: -12–+12 (dB)

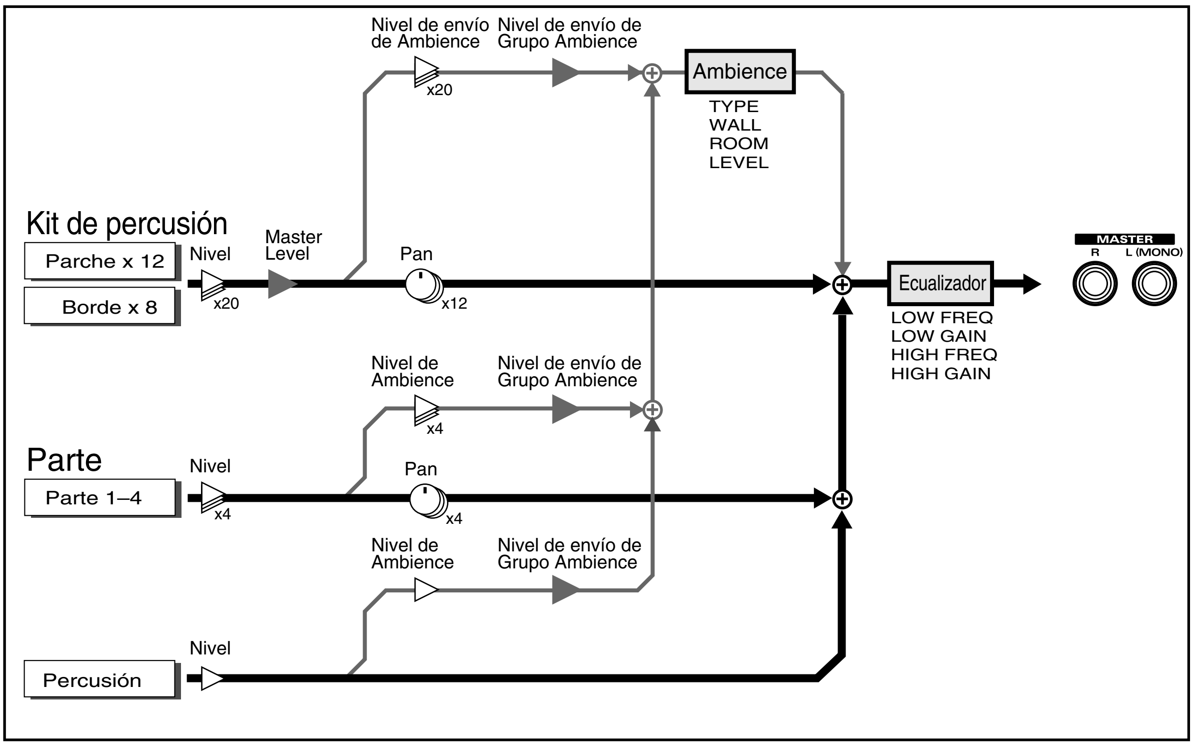
FREQ (Frecuencia):
Ajusta la frecuencia de corte en la gama realzada y cortada con el ecualizador. Es posible ajustar la frecuencia de corte de la gama alta con (HIGH), y la frecuencia de corte de la gama baja con (LOW).

GAIN:
Ajusta la cantidad de realce o corte (GAIN) en las frecuencias altas (HIGH) y en las frecuencias bajas (LOW). Suba este valor para realzar el sonido, y bájelo para cortarlo.

NOTA

El ecualizador no tiene ningún efecto cuando “GAIN” está ajustado a “0.”

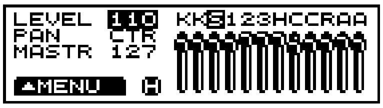




Definir los ajustes para el mezclador [MIXER]

Utilice una consola de mezclas de 12 canales para poner los toques finales al sonido.

Pulse [MIXER] para pasar a la pantalla de ajustes.



Resumen de pantallas

La pantalla muestra lo siguiente, de izquierda a derecha.

Pantalla	Entrada de disparo
K	1 (KICK1)
K	2 (KICK2)
S	3 (SNARE)
1	4 (TOM1)
2	5 (TOM2)
3	6 (TOM3)
H	7 (HI-HAT)
C	8 (CRASH1)
C	9 (CRASH2)
R	10 (RIDE)
A	11 (AUX1)
A	12 (AUX2)

Operación básica

1. Pulse [MIXER].
   [MIXER] se iluminará, y aparecerá la pantalla “MIXER”.
2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta los parámetros que desee ajustar.
   Aparecerá la pantalla de ajustes.
3. En cada pantalla, al golpear un pad para el cual esté definiendo ajustes, el cursor se desplazará hasta el deslizador o mando correspondiente al pad.

NOTA

- *No es posible seleccionar el borde para TRIGGER INPUT 1 (KICK 1), 2 (KICK 2), 11 (AUX 1), o 12 (AUX 2).*
- *TRIGGER INPUT 2 (KICK2) y 12 (AUX2) sólo pueden utilizarse cuando hay dos pads conectados a TRIGGER INPUT 1/2 (KICK1/2) o 11/12 (AUX2), respectivamente (p. 27).*

CONSEJO

Es posible pasar directamente a la pantalla siguiente pulsando [F1 (▲ MENU)].

1. Pulse [F1 (▲ MENU)].
   Aparecerá un menú contextual.
2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para seleccionar la pantalla que desee ver.
3. Pulse [F1] para confirmar la selección.

   AMB (AMBIENCE)

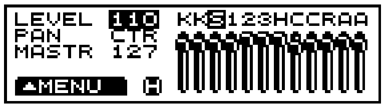
   Pasa a la pantalla de ajustes de nivel de envío de Ambience (p. 89).

   OUT (OUTPUT)

   Pasa a la pantalla de ajustes de salida (p. 138).

Ajustar el volumen relativo de los pads HEAD RIM

Aquí explicamos la manera de ajustar el volumen de forma individual para cada uno de los pads.



1. Pulse [MIXER].
   [MIXER] se iluminará, y aparecerá la pantalla “MIXER”.
2. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “LEVEL.”
3. Golpee un pad.
   El cursor se desplazará hasta el deslizador para el pad que haya golpeado.
4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
5. Pulse [KIT].
   Aparecerá la pantalla “DRUM KIT”.

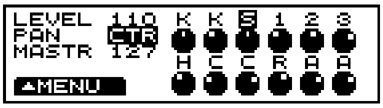
LEVEL: 0–127

CONSEJO

Ajuste el volumen del charles de pedal con “Ajustar el volumen del charles de pedal (PEDAL HI-HAT VOLUME)” (p. 81).

Ajustar la panoramización (posición estéreo)

Ajuste la panoramización (localización) para cada uno de los pads.



1. Pulse [MIXER].
   [MIXER] se iluminará, y aparecerá la pantalla “MIXER”.
2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “PAN.”
3. Golpee un pad.
   El cursor se desplazará hasta el mando correspondiente al pad que haya golpeado.
4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
   Si gira el mando hacia la derecha (o si pulsa [INC/+]) colocará el sonido más hacia la derecha; si gira el mando hacia la izquierda (o si pulsa [DEC/-]) colocará el sonido más hacia la izquierda.
5. Pulse [KIT].
   Aparecerá la pantalla “DRUM KIT”.

PAN: L15–CTR–R15, RND, ALT

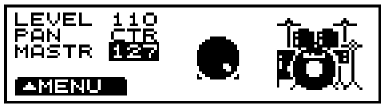
CTR (CENTER):
Coloca el sonido en el centro.

RND (RANDOM):
La panoramización cambia de manera aleatoria cada vez que se golpea un pad.

ALT (ALTERNATE):
La panoramización alterna entre la izquierda y la derecha cada vez que se golpea un pad.

Ajustar el volumen general del kit de percusión

Es posible ajustar el volumen general del kit de percusión y al mismo tiempo conservar el balance del volumen entre cada uno de los pads.



1. Pulse [MIXER].
   [MIXER] se iluminará, y aparecerá la pantalla “MIXER”.
2. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “MASTR.”
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
   Si gira el mando hacia la derecha (o si pulsa [INC/+]) aumentará el volumen; si gira el mando hacia la izquierda (o si pulsa [DEC/-]) bajará el volumen.
4. Pulse [KIT].
   [KIT] se iluminará, y aparecerá la pantalla “DRUM KIT”.

MASTR (MASTER VOLUME): 0–127

Capítulo 4 Tocar mientras escucha el metrónomo

Activar y desactivar el sonido del metrónomo y ajustar el volumen

Pulse [CLICK] para activar y desactivar el sonido del metrónomo. Para ajustar el volumen, desplace el deslizador [CLICK] de [GROUP FADERS].

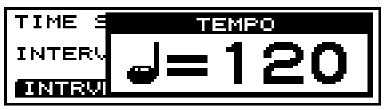
El metrónomo suena   El metrónomo no suena



Iluminado   Apagado

Ajustar el tempo

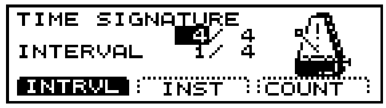
Mientras la reproducción de un patrón o de una canción esté parada, podrá utilizar el metrónomo. No obstante, si selecciona un patrón o una canción diferente, el tempo cambiará al tempo especificado para el patrón o la canción.



1. Pulse [CLICK].
   [CLICK] se iluminará, y empezará a oírse el sonido del metrónomo.
2. Pulse [TEMPO].
   [TEMPO] se iluminará, y aparecerá la pantalla "TEMPO".
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el tempo.
4. Una vez haya terminado de definir los ajustes, pulse [TEMPO].
   El indicador [TEMPO] se apagará, y la página "TEMPO" desaparecerá de la pantalla.

TEMPO: 20–260

Ajustar el tipo de compás



1. Pulse [CLICK], y a continuación [F1 (INTRVL)].
   [CLICK] se iluminará, y aparecerá la pantalla "CLICK INTERVAL".
2. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta el numerador (número superior) de "TIME SIGNATURE."
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para ajustar el numerador.
4. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el denominador (número inferior) de "TIME SIGNATURE."
5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para ajustar el denominador.

NOTA

No es posible cambiar el tipo de compás del metrónomo mientras se está reproduciendo un patrón o una canción. El sonido del metrónomo se corresponde con el tipo de compás del patrón o de la canción.

TIME SIGNATURE:

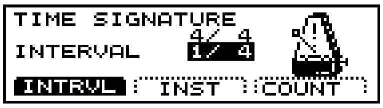
Numerador (número de tiempos por compás): 0–13

Denominador (valor de nota básico): 2, 4, 8, 16

RECUERDE

Cuando el numerador está ajustado a "0" no se añade ningún acento al primer tiempo. En este caso, el sonido del metrónomo se toca a un volumen fijo.

Ajustar la reproducción del sonido (Interval)



1. Pulse [CLICK], y a continuación pulse [F1 (INTRVL)].

[CLICK] se iluminará, y aparecerá la pantalla “CLICK INTERVAL”.

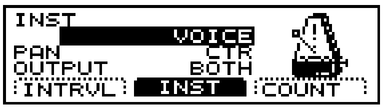
2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “INTERVAL.”

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

INTERVAL: 1/2 (blanca), 3/8 (negra con punto), 1/4 (negra), 1/8 (corchea), 1/12 (corchea con punto), 1/16 (semicorchea)

Seleccionar un sonido

Es posible seleccionar un sonido para el metrónomo. Cuando el parámetro está ajustado a “VOICE,” el sonido es el de una voz humana.



1. Pulse [CLICK], y a continuación pulse [F2 (INST)].

[CLICK] se iluminará, y aparecerá la pantalla “CLICK INST”.

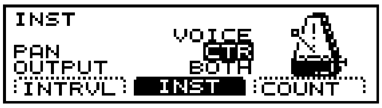
2. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “INST.”

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

INST: VOICE, CLICK, BEEP, METRONOME, CLAVES, WOOD BLOCK, STICKS, CROSS STICK, TRIANGLE, COWBELL, CONGA, TALKING DRUM, MARACAS, CABASA, CUICA, AGOGO, TAMBOURINE, SNAPS, 909 SNARE, 808 COWBELL

Cambiar la panoramización (posición estéreo)

Es posible localizar el sonido del metrónomo dentro del campo de sonido estéreo.



1. Pulse [CLICK], y a continuación pulse [F2 (INST)].

[CLICK] se iluminará, y aparecerá la pantalla “CLICK INST”.

2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “PAN.”

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

“L15” es el extremo izquierdo, “CTR” es el centro y “R15” es el extremo derecho.

PAN: L15–CTR (CENTER)–R15

Seleccionar el destino de la salida

Es posible seleccionar la salida para el sonido del metrónomo.



1. Pulse [CLICK], y a continuación pulse [F2 (INST)].

[CLICK] se iluminará, y aparecerá la pantalla “CLICK INST”.

2. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “OUTPUT.”

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

OUTPUT: BOTH, PHONES

BOTH:

Salida desde los jacksd MASTER OUT y PHONES.

PHONES:

Salida sólo desde los jacks PHONES.

Capítulo 5 Tocar junto con patrones

El secuenciador del TD-8 organiza la música en seis partes. La parte del kit de percusión se utiliza para grabar y reproducir lo que se toca en los pads. Además, la Parte 1, Parte 2, Parte 3 y Parte 4 son cuatro partes de instrumentos de acompañamiento (partes de acompañamiento), y existe otra parte de percusión.
La interpretación colectiva de estas seis partes se conoce como un **patrón**.

Patrones predefinidos (internos) (Patrón 1–700)

Lo que deben tocar las diferentes partes ya está grabado. Las interpretaciones de los patrones predefinidos no pueden cambiarse, borrarse ni grabarse.
Estos patrones son útiles como acompañamiento durante la práctica de percusión o para interpretaciones en vivo.

RECUERDE

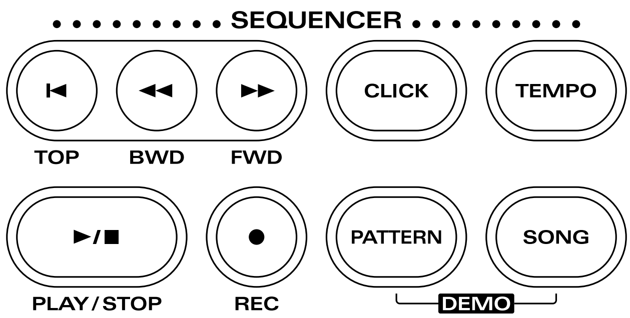
Todos los instrumentos de percusión de los patrones predefinidos (excepto para el patrón predefinido 1) están grabados en las partes de percusión.

Patrones de usuario (Patrón 701–800)

Estos son patrones que pueden grabarse. Es posible grabar interpretaciones exactamente tal como se tocan utilizando los pads o un teclado MIDI externo (**Grabación a tiempo real**; p. 108). Los cambios en los ajustes de los patrones de usuario se guardan de manera automática.

Operación básica

Los botones “SEQUENCER” del panel frontal se utilizan para realizar las funciones básicas y acceder a las páginas de ajustes.



[TOP]:

Si lo pulsa mientras un patrón está parado, volverá al principio del patrón.

[BWD]:

Si lo pulsa mientras un patrón está parado, volverá al compás previo dentro del patrón.

[FWD]:

Si lo pulsa mientras un patrón está parado, pasará al siguiente compás dentro del patrón.

NOTA

[TOP], [BWD] y [FWD] no pueden utilizarse durante la reproducción del patrón.

[CLICK]:

Activa y desactiva el sonido del metrónomo.

[TEMPO]:

Ajusta el tempo.

[PLAY/STOP]:

Inicia y para la reproducción del patrón.

[REC]:

Accede a la página de ajustes de la grabación, y pasa al modo de espera para la grabación.

[PATTERN]:

Selecciona patrones.

[SONG]:

Si desea información más detallada, consulte el “Capítulo 6 Tocar junto con canciones” (p. 120).

- *Lea las explicaciones que siguen, donde encontrará información detallada acerca de la función de cada botón.*
- *Si desea información detallada acerca de las operaciones durante la reproducción y la grabación, consulte el “Capítulo 6 Tocar junto con canciones” (p. 120).*

Utilizar patrones predefinidos

No es posible guardar ningún cambio que realice en los ajustes de los patrones predeterminados. Aunque es posible definir cambios temporales para estos ajustes, éstos vuelven a los ajustes ya seleccionados para el patrón predefinido al seleccionar otro patrón. Además, los patrones predefinidos no pueden editarse ni grabarse.

- Aparecerá el siguiente mensaje en la pantalla al intentar cambiar los ajustes.



- Aparecerá el siguiente mensaje en la pantalla al intentar editar o grabar los ajustes.



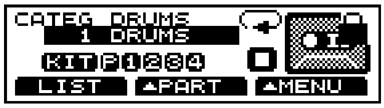
Si desea cambiar, editar o grabar los ajustes de algún patrón predefinido, cópielos en un patrón de usuario (p. 113). Una vez haya modificado los ajustes de un patrón de usuario, los cambios se guardarán de manera automática.

El copyright de los patrones predefinidos

Los sonidos, frases, y patrones contenidos en este producto son grabaciones de sonido protegidas por copyright. Roland otorga a los compradores de este producto el permiso para utilizar las grabaciones de sonido contenidas en este producto para la creación y grabación de piezas musicales originales; no obstante, las grabaciones de sonido contenidas en este producto no pueden muestrearse, descargarse ni volverse a grabar de ninguna otra manera, en todo o en parte, para ningún otro fin, incluyendo pero no limitado a la transmisión de todo o parte de las grabaciones de sonido vía internet u otros medios de transmisión digitales o analógicos, y/o la fabricación, para la venta u otros, de colecciones de sonidos, frases o patrones muestreados en CD-ROM o soportes equivalentes.

Las grabaciones de sonido contenidas en este producto son piezas originales de Roland Corporation. Roland no es responsable de la utilización de las grabaciones de sonido contenidas en este producto, y no asume ninguna responsabilidad por ninguna infracción del copyright de terceras partes como consecuencia de la utilización de los sonidos, frases y patrones de este producto.

Seleccionar un patrón



1. Pulse [PATTERN].
   [PATTERN] se iluminará, y aparecerá la pantalla “PATTERN”.
2. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el patrón.

CONSEJO

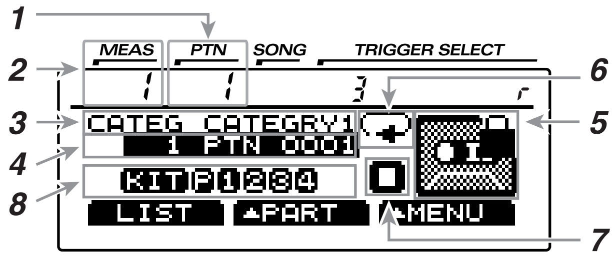
Es posible seleccionar la categoría del patrón pulsando CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “CATEG.”

Las divisiones de patrón predefinido

El carácter que aparece al final del nombre del patrón predefinido indica la división (tipo de frase).
Los seis tipos de divisiones diferentes de los patrones predefinidos son los siguientes.

División	Indicador	Ejemplo
INTRO	-I	BRIT_R-I
MAIN A	-A	BRIT_R-A
MAIN B	-B	BRIT_R-B
FILL 1	-1	BRIT_R-1
FILL 2	-2	BRIT_R-2
ENDING	-E	BRIT_R-E

La pantalla “PATTERN”



1 Número de patrón

El número de patrón seleccionado actualmente.

2 Número de compás

La reproducción empieza a partir del compás indicado aquí al pulsar [PLAY/STOP].

3 Categoría del patrón

Muestra la categoría del patrón seleccionado actualmente.

4 Número y nombre de patrón

Muestra el número y el nombre del patrón seleccionado actualmente. Si selecciona un patrón vacío, aparecerá un asterisco (*) a la izquierda del nombre del patrón.

5 Tipo de patrón

Aparece “ ” para los patrones predefinidos y para los patrones para los que Pattern Lock (p. 119) esté ajustado a “ON.”

6 Ajuste de método de reproducción (p. 100)

Indica el tipo de reproducción del patrón.

7 Status del secuenciador

Indica el status del patrón: reproducir “ ,” parar “ ,” grabar “ ” (p. 108), practicar “ ” (p. 110), borrar “ ” (p. 110).

8 Status de enmudecimiento de pista (p. 108)

El icono de parte enmudecida desaparece.

RECUERDE

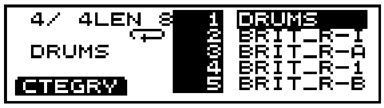
Los botones de función [F1]–[F3] se utilizan para diferentes funciones, tal como se explica a continuación.

CONSEJO

Una vez haya terminado de definir todos los ajustes, pulse [PATTERN] para acceder a esta pantalla. Con ello no será posible sobrescribir la información de manera accidental durante la interpretación.

Seleccionar con la pantalla de lista

Igual que en la página “PATTERN”, aquí es posible seleccionar patrones en una lista de nombres de patrones.
En esta pantalla aparecen el tiempo, la longitud de compás, el tipo de reproducción del patrón, el nombre de la categoría, el número de patrón y el nombre del patrón.



1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F1 (LIST)].
   [PATTERN] se iluminará, y aparecerá la pantalla “PATTERN LIST”.
2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para seleccionar el patrón.

RECUERDE

Mantenga pulsado [SHIFT], pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para cambiar la pantalla página a página.

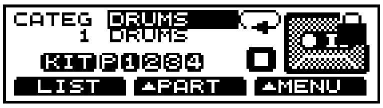
3. Pulse [PATTERN].
   Aparecerá la pantalla “PATTERN”.

CONSEJO

Es posible seleccionar el nombre de categoría pulsando [F1 (CTEGRY)].

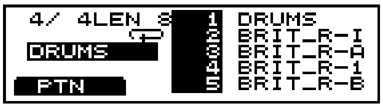
Seleccionar desde la categoría

Seleccionar la categoría en la pantalla “PATTERN”



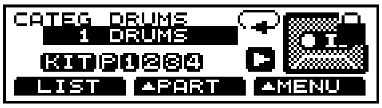
1. Pulse [PATTERN].
   [PATTERN] se iluminará, y aparecerá la pantalla “PATTERN”.
2. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “CATEG.”
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la categoría.
4. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el nombre de patrón.
5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el patrón.

Seleccionar la categoría en la pantalla “PATTERN LIST”



1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F1 (LIST)].
   [PATTERN] se iluminará, y aparecerá la pantalla “PATTERN LIST”.
2. Cuando el cursor se encuentre en el nombre del patrón, pulse [F1 (CTEGRY)] para desplazar el cursor hasta el nombre de la categoría.
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-], o gire el dial VALUE para seleccionar la categoría.
4. Pulse [F1 (PTN)].
   El cursor se desplaza hasta el nombre del patrón.
5. Siga las instrucciones de “Seleccionar con la pantalla de lista” (p. 98) para seleccionar el patrón.

Reproducir un patrón

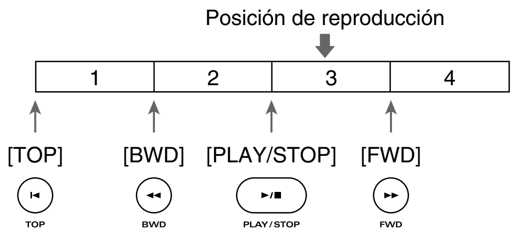


1. Siga las instrucciones de “Seleccionar un patrón” (p. 97) para seleccionar el patrón que se tocará.
2. Pulse [PLAY/STOP].
   [PLAY/STOP] se iluminará, y empezará la reproducción del patrón.
3. Pulse [PLAY/STOP] para parar la reproducción del patrón.
   El indicador [PLAY/STOP] se apagará.

Avance rápido y rebobinado

Al parar la reproducción de un patrón, podrá hacer lo siguiente.

- Volver al principio del patrón
  Pulse [**TOP**].
- Avanzar hasta el siguiente compás
  Pulse [**FWD**].
- Volver al compás previo
  Pulse [**BWD**].



RECUERDE

Si pulsa [PLAY/STOP] durante la reproducción de un patrón volverá al principio de los compases reproducidos.

RECUERDE

Cuando pulse [SONG] durante la reproducción de un patrón, la reproducción de este patrón se parará (en la reproducción en bucle, la reproducción se parará pulsando [PLAY/STOP]), y podrá reproducir la canción.

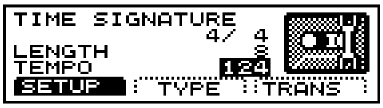
Ajustar el tempo

Ajustar el tempo para cada patrón

Al seleccionar un patrón, el tempo especificado aquí se ajustará de manera automática.

NOTA

Tal como se describe en la siguiente sección, "Cambiar temporalmente el tempo de un patrón durante la reproducción [TEMPO]," todos los cambios realizados en los patrones predefinidos son temporales.

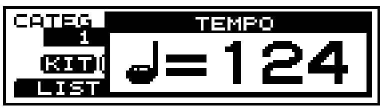


1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
   [PATTERN] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.
2. Pulse [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "FUNC."
3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
4. Pulse [F1 (SETUP)].
   Aparecerá la pantalla "PATTERN SETUP".
5. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta "TEMPO."
6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
7. Pulse [PATTERN].
   Aparecerá la pantalla "PATTERN".

PATTERN TEMPO: 20–260

Cambiar temporalmente el tempo de un patrón durante la reproducción [TEMPO]

Este ajuste cambia de manera temporal el tempo del patrón durante la reproducción. Al seleccionar otro patrón, el patrón vuelve al tempo (tal como ya se ha explicado más arriba) predefinido para el patrón. Esto es útil para practicar o para cambiar de manera temporal el tempo para la reproducción.



1. Siga las instrucciones de "Seleccionar un patrón" (p. 97) para seleccionar el patrón cuyo tempo desee ajustar.
2. Pulse [TEMPO].
   [TEMPO] se iluminará, y aparecerá la pantalla "TEMPO".
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para ajustar el tempo.
4. Una vez haya terminado de definir los ajustes, pulse [TEMPO].
   El indicador [TEMPO] se iluminará, y la página "TEMPO" desaparecerá de la pantalla.

TEMPO: 20–260

Seleccionar un método de reproducción (LOOP, ONE SHOT, o TAP)

Es posible seleccionar entre los tres métodos siguientes para reproducir patrones.

LOOP ( ):

Después de reproducir un patrón hasta el final, la reproducción se repite, empezando desde el principio del patrón. La reproducción continúa hasta que pulse el botón [PLAY/STOP].

1SHOT (ONE SHOT) (➡):

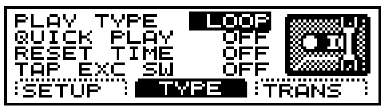
La reproducción se para al llegar al final del patrón.

TAP ( ):

Cada vez que pulse [PLAY/STOP], los sonidos contenidos en un patrón se reproducen uno a uno de manera secuencial.
Cuando esté ajustado a Pad Pattern (p. 140), los sonidos se reproducirán de manera secuencial cada vez que pulse el pad.

NOTA

Cuando seleccione el patrón vacío, no será posible ajustar "PLAY TYPE" a "TAP."



1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
   [PATTERN] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.
2. Pulse [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "FUNC."
3. Pulse [F3] para confirmar la selección.

4. Pulse [F2 (TYPE)].
Aparecerá la pantalla “PATTERN TYPE”.

5. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “PLAY TYPE.”

6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

7. Pulse [PATTERN].
Aparecerá la pantalla “PATTERN”.

PLAY TYPE: LOOP, 1SHOT, TAP

CONSEJO

Si desea más información acerca de “QUICK PLAY,” “RESET TIME,” y “TAP EXC SW,” consulte los ejemplos de ajustes que siguen.

Ejemplos de ajustes

LOOP

Loop es útil para practicar y para interpretaciones en vivo.

1SHOT

Esta es una función útil cuando se asignan patrones a los pads (**Pad Pattern**; p. 140).
Cada vez que pulse el pad al que haya asignado un patrón, éste empezará de manera automática desde el principio del patrón.

Función suplementaria para LOOP y 1SHOT

QUICK PLAY: OFF, ON

QuickPlay inicia la reproducción del patrón desde la primera nota (primer evento) aunque al grabar el patrón haya dejado una pausa al principio. Por ejemplo, si ha tocado o grabado libremente, ignorando el reloj de tempo.
En el Paso **5.** anterior, desplace el cursor hasta “QUICK PLAY” para activar y desactivar esta función.

TAP

Esta función es útil cuando se asignan patrones a los pads (**Pad Pattern**; p. 140).
Por ejemplo, si especifica “Tap” para un patrón que contiene una línea de melodía y asigna este patrón a un pad, podrá tocar las notas de la melodía por orden cada vez que golpee el pad. Puede ajustar “Reset Time” para que el patrón vuelva automáticamente al principio si transcurre este intervalo de tiempo sin volver a golpear el pad.
También es posible tocar una línea de bajo con el bombo.

NOTA

Cuando utilice la grabación a tiempo real (p. 108) para grabar patrones utilizados para la reproducción Tap, defina los ajustes de Quantize (p. 111) antes de empezar a grabar.

Función suplementaria para TAP

RESET TIME: OFF, 0.1–4.0 (segundos)

Esta función vuelve automáticamente al principio del patrón si transcurre el intervalo de tiempo ajustado sin que haya vuelto a golpear el pad. Este es el intervalo de tiempo que reinicia el patrón utilizado. Si está ajustada a “OFF,” esta función se desactiva.
En el Paso **5.** anterior, desplace el cursor hasta “RESET TIME” y defina el ajuste.

TAP EXC SW: OFF, ON

En la reproducción Tap, si un sonido está ajustado para sonar antes de que termine de sonar el sonido previo, este ajuste permite definir que el sonido previo deje de sonar y que empiece a oírse el sonido siguiente (ON), o hacer que los dos sonidos se superpongan (OFF).
En el Paso **5.** anterior, desplace el cursor hasta “TAP EXC SW” y defina el ajuste.

OFF:
El sonido previo continúa sonando hasta el final, y el sonido siguiente se oye sobre éste.

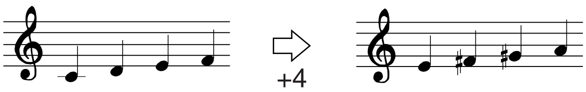
ON:
El sonido previo deja de sonar antes de terminar realmente, y empieza a oírse el sonido siguiente.

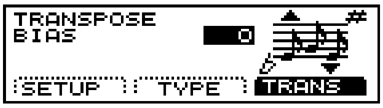
CONSEJO

Puede hacer que la velocidad del patrón tocado cambie según la fuerza con que golpee el pad (Pad Pattern Velocity). Consulte “Tocar un patrón golpeando un pad (PAD PATTERN)” (p. 140).

Transponer un patrón (TRANSPOSE)

Transpone el tono de un patrón. Puede ajustar esta función entre -24 (dos octavas más grave) y +24 (dos octavas más aguda).





1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
   [PATTERN] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.
2. Pulse [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “FUNC.”
3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
4. Pulse [F3 (TRANS)].
   Aparecerá la pantalla “TRANS”.
5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
6. Pulse [PATTERN].
   Aparecerá la pantalla “PATTERN”.

TRANSPOSE BIAS: -24–+24 (-2–+2 octavas)

Añadir un sonido de claqueta antes de la reproducción (COUNT IN)

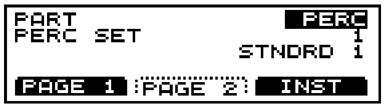
Puede hacer que se oiga una claqueta antes de iniciarse la reproducción de la canción o del patrón.
Pulse [CLICK], y a continuación pulse [F3 (COUNT)] para pasar a la pantalla de ajustes.

Si desea instrucciones detalladas para definir estos ajustes, consulte “Añadir una claqueta antes de la grabación o la reproducción (COUNT IN)” (p. 112).

Definir los ajustes para la parte

Para los ajustes de la parte del kit de percusión, consulte los Capítulos 1–3.

Seleccionar una parte



1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F2 (▲ PART)].
   [PATTERN] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.
2. Pulse [INC/+], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “SETUP.”
3. Pulse [F2] para confirmar la selección.
4. Pulse [F1 (PAGE 1)].
   Aparecerá la pantalla “PART PAGE 1”.
5. Pulse CURSOR [▲] o desplace el cursor hasta “PART.”
6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la parte.
7. Pulse [PATTERN].
   Aparecerá la pantalla “PATTERN”.

PART: PERC, PART1, PART2, PART3, PART4

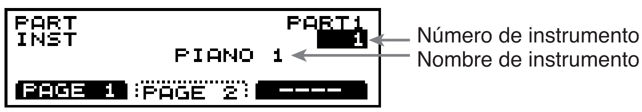
PERC:
Parte de percusión

PART1, PART2, PAER3, PART4:
Partes 1–4

Seleccionar un instrumento

NOTA

Los instrumentos de parte no pueden cambiarse en los patrones de usuario para los cuales haya ajustado Pattern Lock (p. 119) a “ON”. En las operaciones subsiguientes, aparecerá un mensaje de advertencia en la pantalla si intenta realizar cambios de este tipo.



1. Siga los procesos descritos en “Seleccionar una parte” (p. 102) para seleccionar la parte que contenga el instrumento que desee cambiar.
2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta el número de instrumento.
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el número de instrumento.
4. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el nombre de instrumento.
5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el nombre de instrumento.

CONSEJO

Puede confirmar el sonido del instrumento seleccionado pulsando [PREVIEW].

6. Pulse [PATTERN].
   Aparecerá la pantalla “PATTERN”.

☞

- *Para ver los instrumentos que puede seleccionar aquí, consulte “Lista de instrumentos de acompañamiento” (p. 185).*
- *Si desea más información acerca de los ajustes de la parte de percusión, consulte “Definir los ajustes para un grupo de percusión” (p. 104).*

Números de instrumento

Es posible cambiar el tone cambiando el número de instrumento. Si selecciona diferentes variaciones dentro de cada número de instrumento cambiará el nombre del instrumento y se seleccionará otro tone.
Los números de instrumento se corresponden con los números de programa (1–128).

Nombres de instrumento

Es posible seleccionar todos los tones internos de manera secuencial, incluyendo los tones de variación.

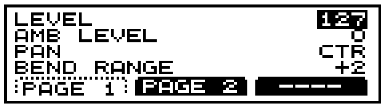
Tones de variación

Existen tipos de tones con una ligera variación en de un número de instrumento. El número de tones de variación varía según el número de instrumento .

Ajustar el volumen, el nivel de envío del ambiente, la panoramización (posición) y la gama de bend

☞

Para definir los ajustes para la parte de percusión, consulte “Definir los ajustes para un grupo de percusión” (p. 104).



1. Siga los procesos descritos en “Seleccionar una parte” (p. 102) para seleccionar la parte que cambiará.
2. Pulse [F2 (PAGE2)].
3. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee ajustar.
4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
5. Pulse [PATTERN].
   Aparecerá la pantalla “PATTERN”.

LEVEL: 0–127

Este parámetro ajusta el volumen.

AMB LEVEL: 1–127

Este parámetro ajusta el nivel de envío de ambiente.

PAN: L15–CTR (Centro)–R15

Este parámetro ajusta la ubicación izquierda - derecha del sonido. “L15” es el extremo izquierdo, “CTR” es el centro y “R15” es el extremo derecho.

BEND RANGE: 0–+24

Este parámetro ajusta la cantidad de cambio en la afinación con el nivel máximo de pitch bend. Es posible ajustar este parámetro entre 0 y +24 (dos octavas más aguda).

Ajustar el ambiente general de las partes de acompañamiento (GROUP AMBIENCE SEND LEVEL)

Este parámetro ajusta el nivel de envío de ambiente general para los instrumentos de las partes de acompañamiento.
En primer lugar pulse [KIT], a continuación [F2 (STUDIO)], seguidamente [F2 (AMBSND)], después [F1 (GRPSND)], y por último [F3 (B INST)] para pasar a la pantalla de ajustes.

☞

Si desea más información para definir estos ajustes, consulte “Ajustar el nivel de ambiente para cada grupo de padas individual (AMBIENCE GROUP SEND LEVEL)” (p. 90).

Definir los ajustes para un grupo de percusión

Un conjunto de diferentes instrumentos de percusión se conoce como un **grupo de percusión**. Se asigna un instrumento de percusión diferente a cada número de nota, con lo cual es posible utilizar múltiples instrumentos a la vez.

Cómo utilizar un grupo de percusión

Grupo de percusión predefinido

El TD-8 dispone de diez grupos de percusión independientes preparados para su utilización. Si desea cambiar los ajustes de un grupo de percusión predefinido, cópielo en un grupo de percusión de usuario. Cuando modifique los ajustes de un grupo de percusión de usuario, los cambios se guardarán de manera automática.

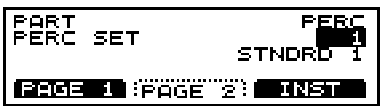
Grupo de percusión de usuario

Utilice estos grupos cuando copie grupos de percusión predefinidos y para crear nuevos grupos de percusión. El TD-8 dispone de dos grupos de percusión de usuario.

Seleccionar un grupo de percusión

NOTA

Los grupos de percusión no pueden modificarse en los patrones de usuario para los que Pattern Lock (p. 119) esté ajustado a ON. Si intenta cambiar los ajustes aparecerá un mensaje de advertencia en la pantalla.



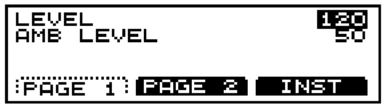
1. Siga los procesos descritos en “Seleccionar una parte” (p. 102) para seleccionar la parte de percusión.

2. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “PERC SET.”

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el grupo de percusión.

4. Pulse [PATTERN].
Aparecerá la pantalla “PATTERN”.

Ajustar el volumen y el ambiente (AMBIENCE SEND LEVEL)



1. Siga los procesos descritos en “Seleccionar una parte” (p. 102) para seleccionar la parte de percusión.

2. Pulse [F2 (PAGE2)].

3. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee ajustar.

4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

5. Pulse [PATTERN].
Aparecerá la pantalla “PATTERN”.

LEVEL: 0–127

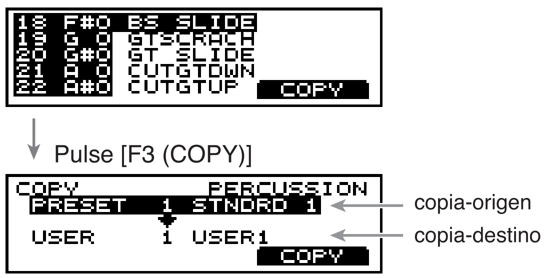
Este parámetro ajusta el volumen.

AMB LEVEL: 1–127

Este parámetro ajusta el nivel de envío del ambiente.

Copiar grupos de percusión

Copie el grupo de percusión tal cual en los grupos de percusión de usuario.



1. Siga los procesos descritos en “Seleccionar una parte” (p. 102) para seleccionar la parte de percusión.

NOTA

Seleccione un grupo de percusión predefinido, incluso cuando copie un grupo de percusión de usuario.

2. Pulse [F3 (INST)].
Aparecerá la pantalla “PERC INST”.

3. Pulse [F3 (COPY)].
Aparecerá la pantalla “INST COPY”.

NOTA

Este cambia a [F3 (EDIT)] si selecciona un grupo de percusión de usuario en el Paso 1. En este caso, vuelva a seleccionar un grupo de percusión predefinido.

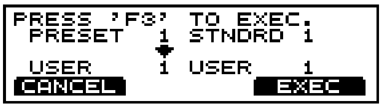
4. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta el grupo de percusión origen de la copia.

5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el grupo de percusión origen de la copia.

6. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el grupo de percusión destino de la copia.

7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para selecionar el grupo de percusión destino de la copia.

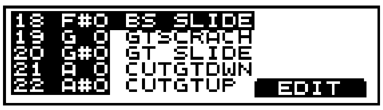
8. Pulse [F3 (COPY)].
Aparecerá la pantalla de confirmación.



9. Pulse [F3 (EXEC)].
Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelar la operación.

10. Una vez terminada la copia, pulse [PATTERN].
Aparecerá la pantalla “PATTERN”.

Seleccionar un instrumento de percusión



De izquierda a derecha aparecen indicados el nombre de nota, el número de nota y el nombre de instrumento.

NOTA

- *Cuando seleccione un grupo de percusión predefinido, sólo aparecerá la lista de instrumentos. Si cambia algún instrumento, en primer lugar copie el grupo en un grupo de percusión de usuario. A continuación podrá realizar el cambio seleccionando un grupo de percusión de usuario (p. 104).*
- *Si realiza cambios en un grupo de percusión de usuario que se utiliza en un patrón puede resultar en cambios en la manera en que se reproducirá el patrón.*

1. Siga los procesos descritos en “Seleccionar una parte” para seleccionar la parte de percusión.

2. Pulse [F3 (INST)].
Aparecerá la pantalla “PERC INST”.

3. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta la nota que desee ajustar.

4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el instrumento.

5. Pulse [PATTERN].
Aparecerá la pantalla “PATTERN”.

CONSEJO

Es posible confirmar el sonido del instrumento seleccionado pulsando [PREVIEW].

☞

Para ver los instrumentos que pueden seleccionarse aquí, consulte la “Lista de instrumentos de percusión” (p. 179).

RECUERDE

Prioridad del canal 10 (p. 155)

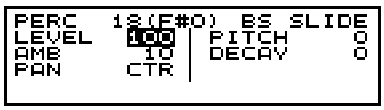
Este ajuste es necesario cuando la parte del kit de percusión y la parte de percusión están asignadas a la vez al Canal 10. Este ajuste selecciona el instrumento que tendrá “prioridad” para sonar cuando el mismo número de nota está asignado tanto a un pad como a un instrumento del grupo de percusión. Cuando importe información al TD-8 desde un secuenciador externo (p. 112), la parte seleccionada aquí se grabará.

Definir los ajustes para cada instrumento

Ajuste el volumen, el nivel de ambiente, la panoramización, la afinación y la caída para cada instrumento.

NOTA

- *Al seleccionar un grupo de percusión predefinido, sólo aparecerá la lista de instrumentos. Si cambia alguno de los instrumentos, en primer lugar copie el grupo en un grupo de percusión de usuario (p. 104). Entonces podrá aplicar el cambio seleccionando un grupo de percusión de usuario.*
- *Si realiza cambios en un grupo de percusión de usuario que se utiliza en un patrón puede resultar en cambios en la manera en que se reproducirá el patrón.*



Capítulo 5

1. Siga los procesos descritos en “Seleccionar un instrumento de percusión” (p. 105) para seleccionar el instrumento que se cambiará.
2. Pulse [F3 (EDIT)].
3. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee ajustar.
4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
5. Pulse [PATTERN].
   Aparecerá la pantalla “PATTERN”.

LEVEL: 0–127

Este parámetro ajusta el volumen.

AMB LEVEL: 1–127

Este parámetro ajusta el nivel de ambiente.

PAN: L15–CTR (Centro)–R15

Este parámetro ajusta la ubicación izquierda - derecha del sonido. “L15” es el extremo izquierdo, “CTR” es el centro y “R15” es el extremo derecho.

PITCH: -480–+480

DECAY: -31–+31

NOTA

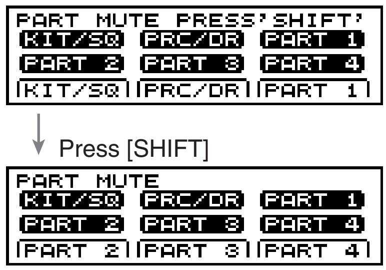
Con algunos instrumentos, es posible que no pueda subir (ni bajar) los ajustes de “PITCH” y “DECAY” más allá de un cierto valor.

Enmudecer una parte específica (PART MUTE)

Es posible enmudecer partes específicas de patrones o canciones.

RECUERDE

Los ajustes de enmudecimiento de parte seguirán siendo efectivos incluso al cambiar de patrón o de canción.



1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F2 (▲ PART)].
   [PATTERN] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.
2. Pulse [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “MUTE.”
3. Pulse [F2] para confirmar la selección.
   Aparecerá la pantalla “PART MUTE”.

CONSEJO

También es posible definir este ajuste pulsando [SHIFT] + [MIXER].

4. Utilice las siguientes operaciones para enmudecer partes de manera individual.
   El icono de la parte enmudecida desaparecerá.

Parte enmud.	Pantalla	Operación
Parte kit perc.	KIT/SQ	[F1 (KIT/SQ)]
Parte perc.	PRC/DR	Consulte la p. 107
Parte 1	PART 1	[F3 (PART 1)]
Parte 2	PART 2	[SHIFT] + [F1 (PART 2)]
Parte 3	PART 3	[SHIFT] + [F2 (PART 3)]
Parte 4	PART 4	[SHIFT] + [F3 (PART 4)]

5. Pulse [PATTERN].
   Aparecerá la pantalla “PATTERN”.

Enmudecer un parte de percusión

Existen dos tipos de instrumentos de percusión, instrumentos de batería e instrumentos de percusión. Cuando enmudezca la parte de percusión, podrá seleccionar si desea enmudecer sólo los sonidos de batería (y hacer que los instrumentos de percusión continúen sonando), o si desea enmudecer todos los instrumentos de la parte de percusión.

RECUERDE

Los sonidos de percusión de patrón predefinido (excepto para el patrón predefinido 1) se graban en las partes de percusión.

Enmudecer sólo los sonidos de batería (instrumentos de batería) de la parte de percusión

Es posible enmudecer sólo los instrumentos de batería, y dejar que los sonidos de los instrumentos de percusión continúen oyéndose. Con ello podrá practicar la parte de batería.

NOTA

Los números de nota para los sonidos de batería enmudecidos están predeterminados y no pueden cambiarse.

☞

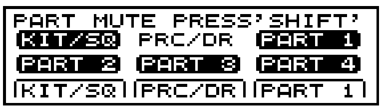
Consulte en la p. 184, donde encontrará una lista de los números de nota enmudecidos.

1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F2 (▲ PART)].
   [PATTERN] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.
2. Pulse [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "MUTE."
3. Pulse [F2] para confirmar la selección.
   Aparecerá la pantalla "PART MUTE".

CONSEJO

También es posible ajustarlo pulsando [SHIFT] + [MIXER].

4. Pulse [F2 (PRC/DR)].
   La parte de percusión aparecerá indicada tal como se muestra a continuación.



5. Pulse [PATTERN].
   Aparecerá la pantalla "PATTERN".

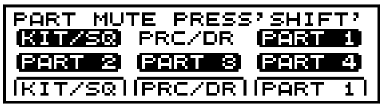
Enmudecer todas las partes de percusión

1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F2 (▲ PART)].
   [PATTERN] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.
2. Pulse [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "MUTE."
3. Pulse [F2] para confirmar la selección.
   Aparecerá la pantalla "PART MUTE".

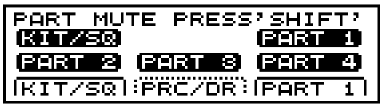
CONSEJO

También puede ajustarlo pulsando [SHIFT] + [MIXER].

4. Pulse [F2 (PRC/DR)].
   La parte de percusión aparecerá indicada tal como se muestra a continuación.



5. Pulse de nuevo [F2 (PRC/DR)].
   El icono de la parte de percusión desaparecerá, tal como se muestra a continuación, y todos los sonidos de la parte de percusión se enmudecerán.



6. Pulse [PATTERN].
   Aparecerá la pantalla "PATTERN".

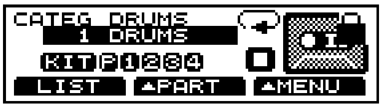
Comprobar el status de enmudecimiento de parte en la pantalla de reproducción de patrón o de canción

Cuando todas las partes están enmudecidas, la pantalla muestra lo siguiente.

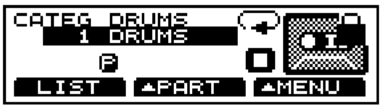
Parte	Pantalla
Parte kit perc.	KIT
Parte perc.	P
parte 1	1
parte 2	2
parte 3	3
parte 4	4

Partes 1–4, Parte del kit de percusión

MUTE OFF:
La pantalla muestra caracteres en vídeo inverso.

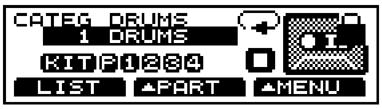


MUTE ON:
Los iconos desaparecen de la pantalla.

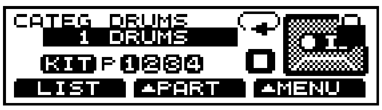


Parte de percusión

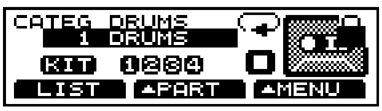
MUTE ON:
La pantalla muestra caracteres en vídeo inverso.



instrumentos de percusión: MUTE OFF,
instrumentos de batería: MUTE ON
Aparecen los caracteres.



MUTE ON
Los iconos desaparecen de la pantalla.



Crear un patrón grabando una interpretación (REALTIME RECORDING)

Es posible grabar lo que se toca en los pads o en un teclado MIDI externo (**grabación a tiempo real**.)
La interpretación se grabará exactamente tal y como la toque, incluyendo los movimientos del pedal de control del charles y la detección posicional.

NOTA

- *No es posible grabar el barrido con escobillas (p. 42). Si desea grabar el barrido con escobillas en MIDI, el único kit de escobillas que puede grabar información MIDI es "MIDIbrsh".*
- *Tenga en cuenta que, aunque hay 100 patrones de usuario, la cantidad de memoria disponible estará determinada por la cantidad de información grabada en cada patrón.*

RECUERDE

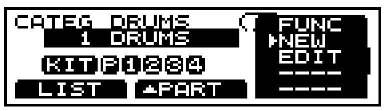
Si guarda la información que describe la utilización del pedal de control del charles, y ésta incluye la detección de la posición del golpe, la memoria de usuario se consumirá muy rápidamente. Si desea más información para ajustar el TD-8 de manera que no se grabe esta información de interpretación, consulte "Mensajes MIDI para una mayor expresividad en las interpretaciones" (p. 162).

Si desea instrucciones para comprobar la cantidad de memoria disponible, consulte "Comprobar la cantidad de memoria restante" (p. 137).

Pasos para grabar

Elproceso es el mismo que cuando graba con pads o con un teclado MIDI.

1. Seleccionar un patrón vacío

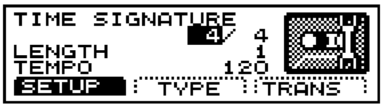


1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
   [PATTERN] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.
2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "NEW."
3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
   Se seleccionará de manera automática un patrón vacío.

NOTA

Si ya ha utilizado todos los patrones, no podrá seleccionarse ningún patrón vacío. Consulte “Eliminar un patrón [DELETE]” (p. 116) y borre un patrón no deseado antes de grabar.

2. Ajustar el tipo de compás, el número de compases y el tempo



1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
[PATTERN] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.
2. Pulse [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “FUNC.”
3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
4. Pulse [F1 (SETUP)].
Aparecerá la pantalla “PATTERN SETUP”.
5. Pulse CURSOR [▲] or [▼] para desplazar el cursor hasta el parámetro que desee ajustar.
6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

TIME SIGNATURE:

Numerador = 1–13,
Denominador = 2, 4, 8, 16

NOTA

Cuando el denominador sea 16 no podrá ajustar el numerador a ningún valor entre 1 y 3. Con un denominador 8 no será posible seleccionar el numerador 1.

LENGTH: 1–99

RECUERDE

Si utiliza la grabación con substitución (p. 109), no es necesario especificar la longitud. La grabación continuará hasta que pulse [PLAY/STOP], y el número de compases grabados pasará a ser el ajuste de “LENGTH” de manera automática.

TEMPO: 20–260

Si graba desde los pads, ignore los párrafos 3 y 4 de esta sección.

3. Seleccione un canal MIDI

Compruebe que el canal de transmisión del teclado se corresponda con el canal MIDI de la parte que desee grabar.
Cada una de las 4 partes dispone de su propio canal MIDI. Los canales predefinidos son los siguientes:

parte	Canal MIDI
parte kit perc.	CH10
parte perc.	CH10
parte 1	CH1
parte 2	CH2
parte 3	CH3
parte 4	CH4

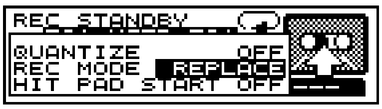
☞

Es posible cambiar el canal MIDI pulsando [SETUP], y a continuación [F2 (MIDI)]. Si desea más información acerca de este proceso, consulte “Ajustar el canal MIDI para una parte” (p. 155).

4. Seleccionar un instrumento

Siga los procesos descritos en “Definir los ajustes para la parte” (p. 102) para seleccionar el instrumento.

5. Especificar el método de grabación



1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [REC].
[REC] se iluminará, y [PLAY/STOP] parpadeará.
Aparecerá el mensaje “REC STANDBY”, y empezará a sonar el sonido del metrónomo.
2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “REC MODE.”
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para especificar el método de grabación.

REC MODE: LOOP ALL, LOOP 1, LOOP 2, REPLACE

LOOP ALL:

Se repetirá todo el patrón, y en cada pasada se añadirá la nueva interpretación (“sobregrabación”), y se mezclará con las interpretaciones previas.

LOOP 1, LOOP 2:

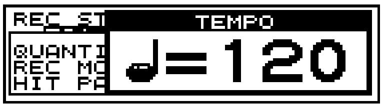
Determina la longitud de la sección que se grabará, y se repetirán secciones de 1 o de 2 compases.

REPLACE:

La grabación continuará hasta que pulse [PLAY/STOP]. Toda la información de grabación previa de todas las Partes se borrará.

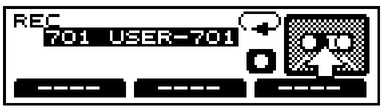
6. Ajustar el tempo

Pulse [TEMPO] si desea grabar en un tempo diferente del tempo ajustado en el Paso ***2***.



1. Pulse [TEMPO].
   [TEMPO] se iluminará, y aparecerá la pantalla “TEMPO”.
2. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el tempo.
3. Una vez haya terminado de definir los ajustes, pulse [TEMPO].
   El indicador [TEMPO] se apagará, y la página “TEMPO” desaparecerá de la pantalla.

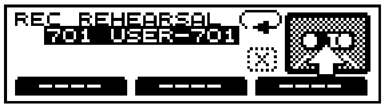
7. Grabación



1. Pulse [PLAY/STOP] para iniciar la grabación.
   [PLAY/STOP] dejará de parpadear y quedará iluminado, y se iniciará la grabación.
   Aparecerá la pantalla “REC”.
2. Toque con los pads o con un teclado MIDI para grabar.
3. Pulse [PLAY/STOP] para parar la grabación.
   Los indicadores [PLAY/STOP] y [REC] se apagarán.

Comprobar los Tones y las frases durante la grabación a tiempo real (Función REHEARSAL)

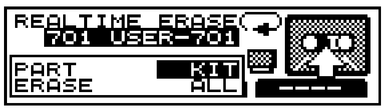
La **función Rehearsal** es una función que suspende de manera temporal la grabación durante la grabación a tiempo real. Esto permite comprobar el siguiente instrumento o frase que se grabará mientras se está grabando.



1. Inicie la grabación a tiempo real (p. 108).
2. Durante la grabación, pulse [REC].
   [REC] parpadeará, y aparecerá la pantalla “REC REHEARSAL”.
   En este momento, las interpretaciones en los pads o en el teclado MIDI externo no podrán grabarse.
3. Pulse [REC] para reanudar la grabación.
   [REC] se iluminará.

Eliminar información no necesaria durante la grabación a tiempo real (REALTIME ERASE)

El **borrado a tiempo real** es una función que elimina la información no necesaria durante la grabación a tiempo real.



1. Inicie la grabación a tiempo real (p. 108).

NOTA

Ajuste el parámetro ”REC MODE” (p. 109) a “LOOP ALL”, ”LOOP 1” o ”LOOP 2”.

2. Durante la grabación, mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [REC].
   Aparecerá la pantalla “REALTIME ERASE”.
3. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “PART.”
4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la parte desde la cual se borrará la información.
5. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “ERASE.”
6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la parte que se borrará.

7. Se borrará información mientras mantenga pulsado el botón [REC].
8. Una vez haya terminado de borrar la información, pulse [EXIT].
La página "REALTIME ERASE" desaparecerá de la pantalla, y volverá a la grabación a tiempo real.

PART: KIT, PERC, PART1, PART2, PART3, PART4

ERASE: ALL, NOTE, BEND, CC

ALL:
Se borrará toda la información de interpretación de la parte seleccionada en "PART".
NOTE:
Se borran las notas. No obstante, si ha seleccionado "KIT" en los ajustes "PART" se borrarán los instrumentos seleccionados en Trigger Select.
BEND:
Se borrarán los mensajes de Pitch Bend.
CC:
Se borrará la información de Cambio de control.

Borrar información cuando se ha conectado un teclado MIDI externo

Si ha conectado un teclado MIDI, podrá utilizar el teclado para borrar notas de las partes de percusión y de las partes de acompañamiento (Partes 1–4).

NOTA

Utilice el TD-8 para borrar partes de kit de percusión.

1. Desplace el cursor hasta "PART.'
Seleccione "PERC" o una de las partes de "PART1" a "PART4."
2. Desplace el cursor hasta "ERASE" y seleccione "**NOTE**."
3. Existen dos maneras de borrar información.
- **Eliminar la nota de una tecla específica:**
Pulse la tecla en particular. Los mensajes de nota de la tecla se borrarán mientras mantenga pulsada la tecla en cuestión.
- **Eliminar las notas de una gama de teclas específica:**
Pulse las teclas superior e inferior de la gama de notas que desee borrar. Los mensajes de nota de esta gama se borrarán mientras mantenga pulsadas las teclas.

Regularizar la temporización de la información de interpretación al grabar (QUANTIZE)

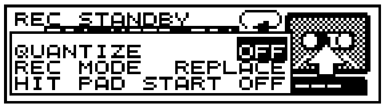
La cuantización es una función que corrige las imprecisiones en la temporización durante la grabación. Especifique el valor de nota básico antes de empezar a grabar, y la interpretación se cuantizará de manera automática al intervalo definido. Deberá ajustar el intervalo a la nota más corta que aparezca en la frase que se grabará.

NOTA

Cuando utilice Tap Playback para reproducir un patrón que haya creado, en primer lugar compruebe que no esté ajustado a "OFF," y a continuación cuantice. Si está ajustado a "OFF," Tap Playback no podrá ejecutarse correctamente.

RECUERDE

Cuando esté ajustado a "OFF," el patrón se grabará con la temporización utilizada en la interpretación.



1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [REC].
[PLAY/STOP] parpadeará, y [REC] se iluminará.
Aparecerá el mensaje "REC STANDBY", y empezará a oírse el sonido del metrónomo.
2. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "QUANTIZE."
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
4. Inicie la grabación a tiempo real (p. 108).

QUANTIZE:

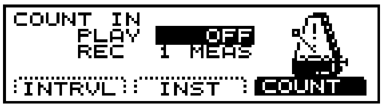
♪ 8 (corchea), ♪3 8T (tresillos de corchea), ♬ 16 (semicorchea), ♬3 16T (tresillos de semicorchea), ♬ 32 (fusa), ♬3 32T (tresillos de fusa), ♬ 64 (semifusa), OFF

Añadir una claqueta antes de la grabación o la reproducción (COUNT IN)

Es posible insertar un sonido de claqueta (metrónomo) antes de iniciar la grabación o la reproducción de un patrón.

NOTA

Cuando esté ajustado para sonar antes de reproducir el patrón, el sonido se añadirá antes de reproducir la canción.



1. Pulse [CLICK], y a continuación pulse [F3 (COUNT)].
   [CLICK] se iluminará, y empezará a oírse el sonido del metrónomo.
   Aparecerá la pantalla “CLICK”.
2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “PLAY” cuando añada el metrónomo antes de la reproducción, y hasta “REC” cuando añada el sonido de claqueta antes de empezar a grabar.
3. Pulse [INC/+] or [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
4. Una vez haya terminado de definir los ajustes, pulse [CLICK].
   El indicador [CLICK] se apagará.

PLAY: OFF, 1 MEAS, 2 MEAS

REC: OFF, 1 MEAS, 2 MEAS

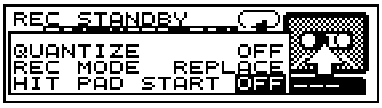
OFF:
La reproducción/grabación empezarán sin claqueta.
1 MEAS:
La reproducción/grabación empezarán después de una claqueta de 1 compás.
2 MEAS:
La reproducción/grabación empezarán después de una claqueta de 2 compases.

Iniciar la grabación al golpear un pad (HIT-PAD START)

Esta función inicia el proceso de grabación en el momento en que se golpea un pad.

NOTA

Si el ajuste de claqueta es “ON,” la interpretación se grabará una vez termine la claqueta.



1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [REC].
   [PLAY/STOP] parpadeará, y [REC] se iluminará.
   Aparecerá el mensaje “REC STANDBY”, y empezará a oírse el metrónomo.
2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “HIT PAD START.”
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar “ON.”
4. En el modo de espera para la grabación, la grabación se iniciará en el momento en que golpee un pad.

Importar información desde otro secuenciador

La información creada en otro secuenciador puede importarse a través de MIDI IN y grabarse en el secuenciador del TD-8. La parte de acompañamiento (Partes 1–4), la parte de percusión y la parte del kit de percusión pueden importarse a la vez. Deberá definir ajustes para los canales MIDI y para la sincronización MIDI.

1. Siga los procesos descritos en “Ajustar el canal MIDI para una parte” (p. 155) para que el canal MIDI del equipo emisor coincida con el canal MIDI del TD-8.
2. Siga los procesos descritos en “Sincronizar con la reproducción de un secuenciador externo” (p. 163) para ajustar “SYNC MODE” a “EXT.”
3. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [REC].
   [REC] se iluminará, y [PLAY/STOP] parpadeará.
   Aparecerá la página “REC STANDBY”, y empezará a oírse el sonido del metrónomo.
4. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “REC MODE.”
5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar “REPLACE.”
6. Inicie la reproducción de la información importada.
   Para las instrucciones de reproducción, consulte el manual del usuario del equipo externo.
   El TD-8 se sincroniza de manera automática y empieza a grabar.
7. Pare la reproducción de la información importada.
   El TD-8 dejará de grabar.

Editar un patrón

Es posible editar los patrones de usuario.

NOTA

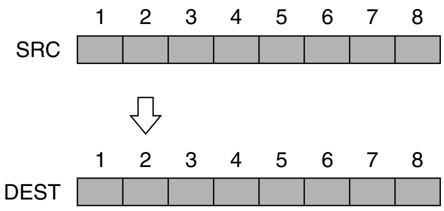
Los patrones de usuario para los que Pattern Lock (p. 119) esté ajustado a "ON" no podrán editarse. Si intenta realizar cambios en operaciones subsiguientes, aparecerá un mensaje de advertencia en la pantalla.



Para las instrucciones para desactivar Pattern Lock, consulte la p. 119.

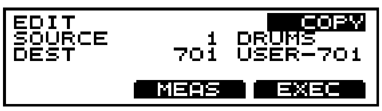
Copiar un patrón [COPY]

Copie el patrón tal cual en un patrón de usuario.



RECUERDE

Los instrumentos y el volumen de parte, así como otros ajustes, se copiarán tal cual. Cuando copie sólo la información de interpretación, consulte "Copiar parte de un patrón por compases" (p. 114).



1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
[PATTERN] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.

2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "EDIT."

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
Aparecerá la pantalla "PATTERN EDIT".

4. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "EDIT."

5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar "COPY."
Aparecerá la pantalla "COPY".

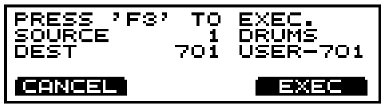
6. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta "SOURCE."

7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el patrón origen de la copia.

8. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta "DEST."

9. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el patrón destino de la copia.

10. Pulse [F3 (COPY)].
Aparecerá la pantalla de confirmación.



11. Pulse [F3 (EXEC)].

RECUERDE

Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelar la operación.

SOURCE: 1–800

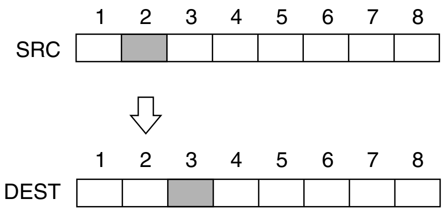
Este parámetro especifica el patrón que se utilizará como origen de la copia.
Indicados de izquierda a derecha, aparecen el número del patrón y el nombre del patrón.

DEST: 701–800

Este parámetro especifica el patrón de usuario que se utilizará como destino de la copia.
Indicados de izquierda a derecha, aparecen el número del patrón y el nombre del patrón.

Copiar parte de un patrón por compases

Es posible copiar compases seleccionados de una parte o patrón.

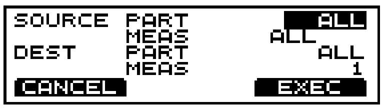


RECUERDE

- A diferencia de copiar todo un patrón, los ajustes como el volumen de instrumento y de parte, etc. no se copiarán; sólo se copiará la información de interpretación.
- Si el número de compases del patrón origen de la copia y del patrón destino de la copia difieren, el número de compases del patrón destino de la copia puede aumentar o disminuir según esta diferencia.

NOTA

- *Las partes de un patrón no pueden copiarse en una parte de otro patrón con un compás diferente.*
- *No es posible acabar con una longitud de patrón superior a los 99 compases una vez realizados los cambios.*



1. Siga los Pasos **1.**–**9.** de “Copiar un patrón [COPY]” (p. 113) para ajustar cada uno de los parámetros.

2. Pulse [F2 (MEAS)].
Aparecerá la pantalla “COPY MEASURE”.

RECUERDE

Pulse [F1 (CANCEL)] para volver a la página “PATTERN EDIT”.

3. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “SOURCE PART.”

4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la parte origen de la copia.

5. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el primer compás de “SOURCE MEAS.”
Indicados desde la izquierda aparecen el primer compás seguido del último compás.
Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee seleccionar.

6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para especificar.

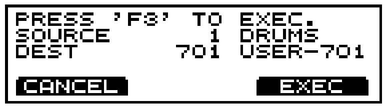
7. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “DEST PART.”

8. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la parte destino de la copia.

9. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “DEST MEAS.”

10. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para especificar el primer compás dentro del destino de la copia.

11. Pulse [F3 (EXEC)].
Aparecerá la pantalla de confirmación.



12. Pulse [F3 (EXEC)] de nuevo.

RECUERDE

Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelar la operación.

SOURCE PART: PART1, PART2, PART3, PART4, KIT, PERC, ALL

Este parámetro selecciona la parte origen de la copia.

SOURCE MEAS: ALL, First Measure–Last Measure

ALL:
Copia todos los compases.

First Measure: 1–99
Especifica el compás en el que empezará la copia.

Last Measure: 1–99
Especifica el compás en el que terminará la copia.

DEST PART: PART1, PART2, PART3, PART4, KIT, PERC, ALL

Selecciona la parte destino de la copia.

DEST MEAS: 1–98, END

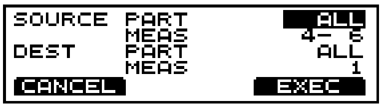
Especifica el compás del destino de la copia en el que empezará la copia. Si selecciona “END”, el patrón se copiará hasta el final.

RECUERDE

Si especifica “ALL” en “SOURCE PART,” sólo podrá especificar “ALL” en “DEST PART.” También, si especifica “KIT,” “PERC,” o una de las partes “PART1” a “PART4” en “SOURCE PART,” no podrá especificar “ALL” en “DEST PART.”

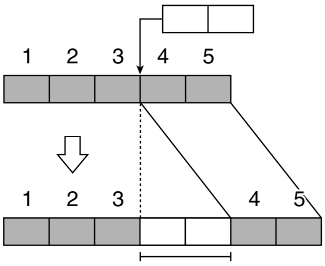
CONSEJO

Por ejemplo, para copiar todas las partes desde el compás 4 hasta el final del compás 6, y copiar esta información en el compás 1 del destino de la copia, especifique lo siguiente.



Insertar un compás en blanco [INSERT]

Inserte un compás en blanco en la posición especificada dentro del patrón.



RECUERDE

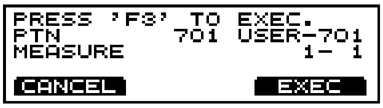
- Si desea añadir información a una interpretación, grabe después de utilizar este proceso para insertar compases.
- El tipo de compás del compás insertado es el mismo que el del patrón grabado.

NOTA

No es posible terminar con una longitud de patrón superior a los 99 compases después de realizar los cambios.



1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)]. [PATTERN] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.
2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "EDIT."
3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
   Aparecerá la pantalla "PATTERN EDIT".
4. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "EDIT."
5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar "INSERT."
   Aparecerá la pantalla "INSERT".
6. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta "PATTERN."
7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el patrón en el que desee insertar uno o más compases en blanco.
8. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta "MEASURE."
   Indicados desde la izquierda aparecen el primer compás y el número total de compases.
   Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee seleccionar.
9. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para especificar.
10. Pulse [F3 (EXEC)].
    Aparecerá la pantalla de confirmación.



11. Pulse [F3 (EXEC)] de nuevo.

RECUERDE

Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelar la operación.

PATTERN: 701–800

Este parámetro selecciona el patrón en el que se insertarán los compases en blanco.
Indicados de izquierda a derecha aparecen el número del patrón y el nombre del patrón.

MEASURE: First Measure-Last Measure

Este parámetro especifica el compás en el que se iniciará la inserción.

First Measure: 1–98, END

Este parámetro especifica el compás en el que empezará la inserción. Si selecciona "END", el compás se añadirá al final.

Number of Measures: 1–99

Este parámetro especifica el número de compases que se insertarán.

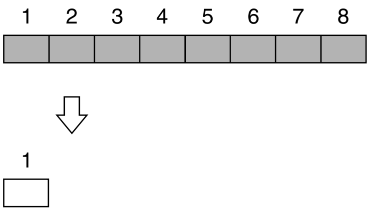
CONSEJO

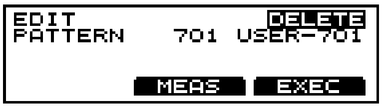
Por ejemplo, para insertar dos compases en blanco entre el compás 3 y el compás 4, especifique lo siguiente.



Eliminar un patrón [DELETE]

Esta función elimina la interpretación, el tiempo, la longitud en compases, la parte y todos los demás ajustes de un patrón, creando un patrón vacío.





1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
[PATTERN] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.

2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "EDIT."

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
Aparecerá la pantalla "PATTERN EDIT".

4. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "EDIT."

5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar "DELETE."
Aparecerá la pantalla "DELETE".

6. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta "PATTERN."

7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el patrón que se borrará.

8. Pulse [F3 (EXEC)].
Aparecerá la pantalla de confirmación.



9. Pulse [F3 (EXEC)] de nuevo.

RECUERDE

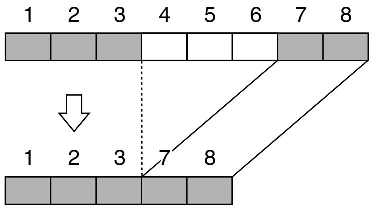
Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelar la operación.

PATTERN: 701–800

Selecciona el patrón que se borrará.
Indicados de izquierda a derecha aparecen el número del patrón y el nombre del patrón.

Eliminar un compás no necesario

Es posible eliminar compases de un patrón y a continuación conectar las porciones anterior y posterior al punto de corte.



RECUERDE

- La información de interpretación después de la gama eliminada se desplaza hacia adelante (y la información de interpretación de la parte es más corta).
- Si especifica todas las partes de la gama especificada, el borrado resultará en un patrón más corto.
- Si elimina todos los compases de todas las partes, se eliminará el patrón en si, y resultará en un patrón que no contendrá información de interpretación (un patrón vacío). Los ajustes, incluyendo el tiempo y la longitud en compases, adoptarán sus valores iniciales.



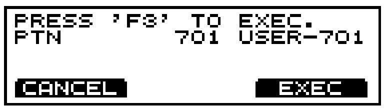
1. Siga los procesos de los Pasos **1.**–**7.** de "Eliminar un patrón [DELETE]" (p. 116) para especificar el patrón que contenga los compases no necesarios que desee borrar.

2. Pulse [F2 (MEASURE)].
Aparecerá la pantalla "DELETE MEASURE".

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para especificar.

4. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee seleccionar.
Indicados de izquierda a derecha aparecen el primer compás seguido del último compás.

5. Pulse [F3 (EXEC)].
Aparecerá la pantalla de confirmación.



6. Pulse [F3 (EXEC)] de nuevo.

RECUERDE

Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelar la operación.

MEASURE: ALL, First Measure-Last Measure

ALL:
Elimina todos los compases.

First Measure: 1–99
Especifica el primer compás que se eliminará.

Last Measure: 1–99
Especifica el último compás que se eliminará.

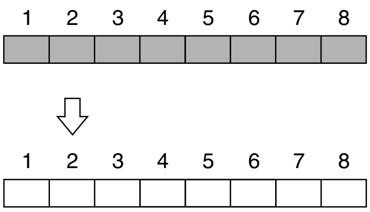
CONSEJO

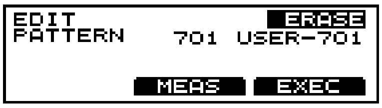
Por ejemplo, para eliminar los compases desde el compás 4 hasta el final del compás 6, especifique lo siguiente.



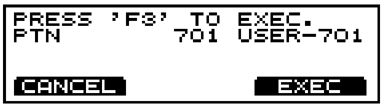
Borrar un patrón [ERASE]

Esta función borra un patrón. La información de interpretación y los ajustes de parte se borran, pero el tiempo, la longitud en compases y otros ajustes permanecen intactos.





1. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
   [PATTERN] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.
2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "EDIT."
3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
   Aparecerá la pantalla "PATTERN EDIT".
4. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "EDIT."
5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar "ERASE."
   Aparecerá la pantalla "ERASE".
6. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta "PATTERN."
7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el patrón que se borrará.
8. Pulse [F3 (EXEC)].
   Aparecerá la pantalla de confirmación.



9. Pulse [F3 (EXEC)] de nuevo.

RECUERDE

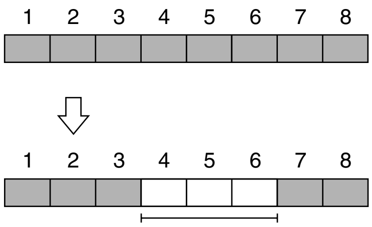
Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelar la operación.

PATTERN: 701–800

Selecciona el patrón que se borrará.
Indicados de izquierda a derecha aparecen el número del patrón y el nombre del patrón.

Eliminar información no necesaria para crear un compás un blanco

Es posible borrar partes de un patrón, por compases. Las porciones borradas se convierten en compases en blanco.



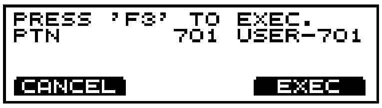
RECUERDE

Aunque se borra la información, la longitud del patrón no cambia.



1. Siga los procesos de los Pasos **1.**–**7.** de "Borrar un patrón [ERASE]" (p. 117) para especificar el patrón.
2. Pulse [F2 (MEAS)].
   Aparecerá la pantalla "ERASE MEASURE".
3. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "PART."
4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para especificar la parte que se borrará.
5. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "MEASURE."
   Indicados de izquierda a derecha aparecen el primer compás seguido del último compás.
   Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta el elemento que desee seleccionar.

6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para especificar.
7. Pulse [F3 (EXEC)].
   Aparecerá la pantalla de confirmación.



8. Pulse [F3 (EXEC)] de nuevo.

RECUERDE

Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelar la operación.

PART: PART1, PART2, PART3, PART4, KIT, PERC, ALL

Selecciona la parte de la que se borrará información. Si selecciona “ALL”, se borrará la información de interpretación de todas las partes.

MEASURE: ALL, First Measure-Last Measure

ALL:
Borra todos los compases.
First Measure: 1–99
Especifica el primer compás que se borrará.
Last Measure: 1–99
Especifica el último compás que se borrará.

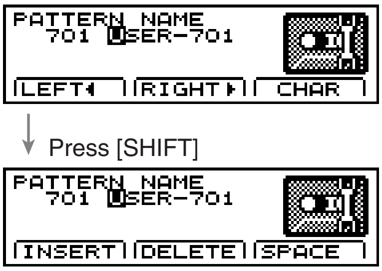
CONSEJO

Por ejemplo, si desea borrar la información de interpretación de todas las partes desde el compás 4 hasta el compás 6, especifique lo siguiente.



Asignar un nombre a un patrón [NAME]

Cada patrón puede tener un nombre de hasta 8 caracteres.



1. Siga los procesos descritos en “Seleccionar un patrón” (p. 97) para seleccionar el patrón al que dará un nombre.
2. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
   [PATTERN] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “NAME.”
4. Pulse [F3] para confirmar la selección.
   Aparecerá la pantalla “PATTERN EDIT”.
5. Pulse CURSOR [F1 (LEFT ◀)] or [F2 (RIGHT ▶)] para desplazar el cursor hasta el carácter que desee cambiar.
6. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para cambiar el carácter.
7. Pulse [EXIT] para terminar.

[F1(LEFT ◀)]

Desplaza el cursor hacia la izquierda.

[F2(RIGHT ▶)]

Desplaza el cursor hacia la derecha.

[F3(CHAR)]

Cambia entre mayúsculas y minúsculas.

[SHIFT] + [F1 (INSERT)]

Inserta un espacio en blanco en la posición del cursor, y los caracteres después del punto de inserción se desplazan un espacio hacia atrás.

[SHIFT] + [F2 (DELETE)]

Se borra el carácter de la posición del cursor, y los caracteres después de este punto se desplazan un espacio hacia adelante.

[SHIFT] + [F3 (SPACE)]

El carácter de la posición del cursor se substituye por un espacio en blanco.

CONSEJO

Es posible utilizar los siguientes caracteres.
A–Z, 0–9, !, ”, #, $, %, &, ’, (,), [,], *, +, „ -, ., /, :, ;, ◀, =, ▶, ?, _, ♩

Ajustar la protección contra la escritura para un patrón de usuario (PATTERN LOCK)

Para evitar un borrado o una edición accidentales, es posible bloquear los patrones de usuario.

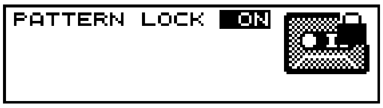


1. Siga los procesos descritos en “Seleccionar un patrón” (p. 97) para seleccionar el patrón de usuario que desee bloquear.

2. Pulse [PATTERN], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].

3. Pulse [INC/+], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “LOCK.”

4. Pulse [F3] para seleccionar.
Aparecerá la pantalla “LOCK”.



5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

PATTERN LOCK: OFF, ON

OFF:
Desbloquea el patrón de usuario.
ON:
Bloquea el patrón de usuario. No permite realizar ninguna grabación, borrado ni edición en el patrón.

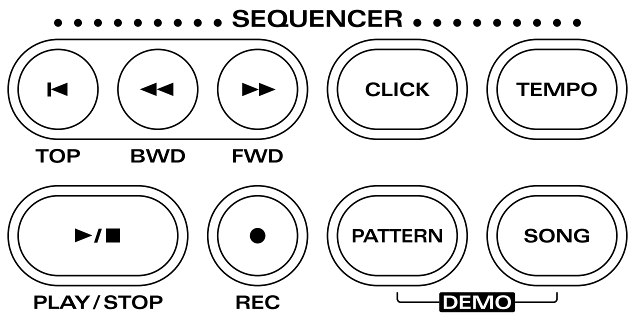
Capítulo 6 Tocar junto con canciones

Un grupo de patrones conectados en el orden de reproducción se conoce como una “**canción**.”

Al reproducir una canción, los patrones cambiarán de manera automática en secuencia, con lo cual no será necesario seleccionar cada uno de los patrones. Es posible registrar hasta 99 pasos en cada canción, por el orden en que deberán reproducirse.

Operación básica

Los botones “SEQUENCER” localizados en el panel frontal se utilizan para ejecutar operaciones básicas y para acceder a páginas de ajustes.



[TOP]:

Si pulsa este botón mientras la canción está parada, volverá al principio de la canción.

[BWD]:

Si pulsa este botón mientras la canción está parada, volverá al patrón previo dentro de la canción.

[FWD]:

Si pulsa este botón mientras la canción está parada, pasará al siguiente patrón dentro de la canción.

NOTA

[TOP], [BWD] y [FWD] no pueden utilizarse durante la reproducción de la canción.

[CLICK]:

Activa y desactiva el sonido del metrónomo.

[TEMPO]:

Ajusta el tempo.

[PLAY/STOP]:

Inicia y para la reproducción del patrón.

[REC]:

Abre la pantalla “SONG REC” (para crear canciones).

[PATTERN]:

Selecciona patrones. Si desea información más detallada, consulte “Capítulo 5 Tocar junto con patrones” (p. 96).

[SONG]:

Selecciona canciones.

- *Lea las explicaciones que siguen, donde encontrará información detallada acerca de la función de cada uno de los botones.*
- *Si desea información más detallada acerca de las operaciones durante la reproducción y la grabación, consulte“Capítulo 5 Tocar junto con patrones” (p. 96).*

Utilizar canciones

Las canciones no contienen realmente la información musical de los patrones; las canciones contienen sólo el orden en que los patrones deben reproducirse.

NOTA

- *Si edita un patrón de usuario que se utiliza en una canción, también cambiará la interpretación de la canción. Al editar patrones utilizados en canciones, en primer lugar copie el patrón en otro patrón de usuario.*
- *Si elimina toda la información de interpretación de un patrón de usuario utilizado en una canción, la porción previamente ocupada por el patrón eliminado se reproducirá como un único compás en blanco.*

Seleccionar una canción

1. Pulse [SONG].
[SONG] se iluminará, y aparecerá la pantalla “SONG”.

2. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la canción.

La pantalla “SONG”



1 Número de canción

Número de la canción seleccionada actualmente.

2 Número de compás

Al pulsar [PLAY/STOP], la reproducción empezará a partir del compás indicado aquí.

3 Número de paso

Número del paso seleccionado actualmente.

4 Número y nombre de la canción

Muestra el número y el nombre de la canción seleccionada actualmente. Si selecciona una canción vacía, aparecerá un asterisco (*) a la izquierda del nombre de la canción.

5 Ajuste del método de reproducción (p. 123)

Indica el tipo de reproducción de la canción.

6 Status del secuenciador

Indica el status del patrón: reproducción ( ), o parado ( ).

7 Status de enmudecimiento de parte (p. 124)

Indica el status de enmudecimiento de la parte.

RECUERDE

Los botones de función [F1]–[F3] se utilizan para diversas funciones, tal como se explica a continuación.

CONSEJO

Una vez haya terminado de definir los ajustes, pulse [SONG] para acceder a esta pantalla. Con ello evitará que la información se sobrescriba de manera accidental durante la interpretación.

Seleccionar con la pantalla de lista

Igual que en la página “SONG”, aquí podrá seleccionar canciones en una lista de nombres.

Indicados de izquierda a derecha, aparecen el número de la canción, el nombre de la canción y el número de compases (LEN).



1. Pulse [SONG], y a continuación pulse [F1 (LIST)].
[SONG] se iluminará, y aparecerá la pantalla “SONG LIST”.

2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para seleccionar la canción.

RECUERDE

Mantenga pulsado el botón [SHIFT], pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para cambiar la pantalla página a página.

3. Pulse [SONG].
Aparecerá la pantalla “SONG”.

Capítulo 6

Reproducir una canción



1. Siga las instrucciones de “Seleccionar una canción” (p. 121) para seleccionar la canción que se reproducirá.

2. Pulse [PLAY/STOP].
[PLAY/STOP] se iluminará, y se iniciará la reproducción de la canción.

CONSEJO

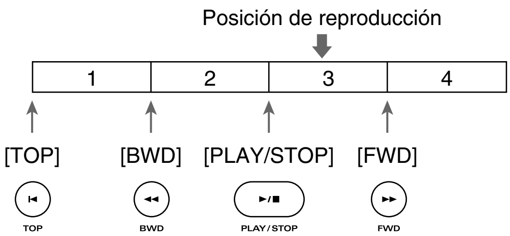
Si mantiene pulsado [SHIFT] y pulsa [PLAY/STOP], la canción se reproducirá repetidamente (**Reproducción en bucle**), sea cual sea el método de reproducción seleccionado en los ajustes. Durante la reproducción en bucle aparecerá “ ” en la pantalla.

3. Pulse [PLAY/STOP] para parar la reproducción de la canción.
El indicador [PLAY/STOP] se apagará.

Avance rápido y rebobinado

Si para la reproducción de una canción, podrá hacer lo siguiente.

- Volver al principio del patrón.
  Pulse [TOP].
- Avanzar hasta el siguiente compás.
  Pulse [FWD].
- Volver al compás previo.
  Pulse [BWD].



RECUERDE

Si pulsa [PLAY/STOP] durante la reproducción de una canción, volverá al principio de los compases reproducidos.

RECUERDE

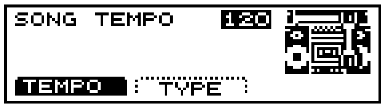
Si pulsa [PATTERN] durante la reproducción de una canción, la reproducción se parará (en el modo de reproducción en bucle se para pulsando [PLAY/STOP]), y puede reproducirse el patrón.

Ajustar el tempo

Ajustar el tempo para cada canción

Al seleccionar una canción, el tempo que especifique aquí se ajustará de manera automática.

Al crear una canción (p. 124), el tempo del primer patrón que se reproduzca dentro de la canción se ajusta de manera automática. Aquí puede cambiar el tempo de la canción a un valor diferente del utilizado por el patrón.



1. Siga las instrucciones de “Seleccionar una canción” (p. 121) para seleccionar la canción que se reproducirá.

2. Pulse [SONG], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
[SONG] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.

3. Pulse [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “FUNC.”

4. Pulse [F3] para confirmar la selección.

5. Pulse [F1 (TEMPO)].

6. Aparecerá la pantalla “SONG TEMPO”.

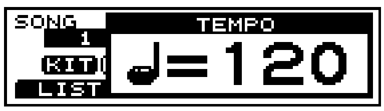
7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para ajustar el tempo.

8. Pulse [SONG].
Aparecerá la pantalla “SONG”.

SONG TEMPO: 20–260

Cambiar temporalmente el tempo de la canción durante la reproducción [TEMPO]

Este ajuste cambia de manera temporal el tempo de la canción durante la reproducción. Al seleccionar otra canción, la canción volverá al tempo (tal como se ha explicado más arriba) predefinido para la canción. Esto es útil para practicar, o para cambiar de manera temporal el tempo de la reproducción por cualquier otro motivo.



1. Siga las instrucciones de “Seleccionar una canción” (p. 121) para seleccionar la canción que se reproducirá.

2. Pulse [TEMPO].
[TEMPO] se iluminará, y aparecerá la pantalla “TEMPO”.

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para ajustar el tempo.

4. Una vez haya terminado de definir los ajustes, pulse [TEMPO].
El indicador [TEMPO] se apagará, y desaparecerá la página "TEMPO" de la pantalla.

TEMPO: 20–260

Seleccionar un método de reproducción (LOOP, o ONE SHOT)

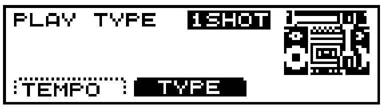
Es posible seleccionar entre los siguientes dos métodos para reproducir canciones.

LOOP ( ):

Una vez se ha reproducido un patrón hasta el final, la reproducción se repite a partir del principio de la canción. La reproducción continúa hasta que pulse [PLAY/STOP].

1SHOT (ONE SHOT) (➡):

La reproducción se para al llegar al final de la canción.



1. Pulse [SONG], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
[SONG] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.

2. Pulse [DEC/-], gire el dial VALUE o pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "FUNC."

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.

4. Pulse [F2 (TYPE)].
Aparecerá la pantalla "PLAY TYPE".

5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar un método de reproducción.

PLAY TYPE: LOOP, 1SHOT

Reproducción repetida de una canción (LOOP PLAYBACK)

Es posible reproducir una canción en bucle, incluso sin cambiar el método de reproducción de la canción.

RECUERDE

Siga los pasos que se indican a continuación para reproducir una canción en bucle sin cambiar el ajuste de método de reproducción de la canción.

1. Siga las instrucciones de "Seleccionar una canción" (p. 121) para seleccionar la canción que se reproducirá.

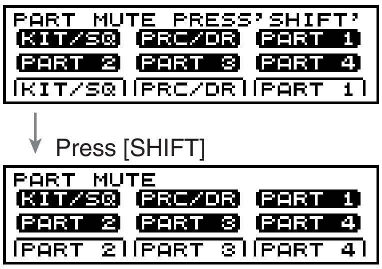
2. Mantenga pulsado el botón [SHIFT] y pulse [PLAY/STOP].
Para parar la reproducción, pulse [PLAY/STOP] de nuevo.

Añadir un sonido de claqueta antes de la reproducción (COUNT IN)

Puede hacer que se oiga una claqueta (metrónomo) insertada antes de iniciar la reproducción de la canción.
Pulse [CLICK], y a continuación pulse [F3 (COUNT)] para pasar a la pantalla de ajustes.
Para los detalles, consulte "Añadir una claqueta antes de la grabación o la reproducción (COUNT IN)" (p. 112).

Enmudecer una parte específica (PART MUTE)

Es posible enmudecer los instrumentos de batería que se tocan como parte de la percusión de una canción. Con ello podrá practicar la parte de batería en vivo.



1. Pulse [SONG], y a continuación pulse [F2 (MUTE)].
[SONG] se iluminará, y aparecerá la pantalla “PART MUTE”.

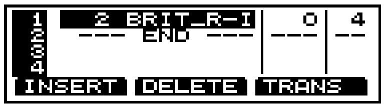
CONSEJO

También puede ajustarlo pulsando [SHIFT] + [MIXER].

2. Este proceso es entonces el mismo que para enmudecer durante la reproducción de un patrón. Consulte el proceso en “Enmudecer una parte específica (PART MUTE)” (p. 106), y a continuación defina los ajustes.

Crear una canción organizando patrones en la secuencia tocada

Es posible crear una canción. Esta operación inserta un patrón en la posición especificada dentro de la canción.



1. Siga las instrucciones de “Seleccionar una canción” (p. 121) para seleccionar la canción.

2. Pulse [SONG], y a continuación pulse [REC].
[SONG] y [REC] se iluminarán, y aparecerá la pantalla “SONG REC”.
De izquierda a derecha, aparecen indicados el número de paso, el número del patrón, el nombre del patrón, la transposición y el número de compases.

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar un patrón.

NOTA

Los ajustes de método de reproducción de patrón (p. 100) se desactivan.

CONSEJO

Para oír un patrón después de seleccionarlo, pulse [PLAY/STOP]. Para para la escucha, vuelva a pulsar [PLAY/STOP].

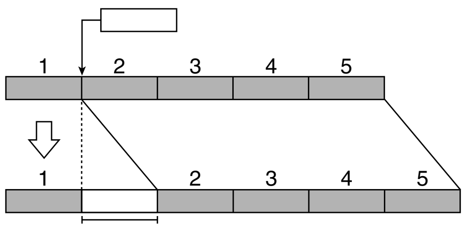
4. Pulse CURSOR [▼] para avanzar un paso.

5. Repita los Pasos **3.** y **4.** para completar la canción.

6. Pulse [EXIT] para terminar.
El indicador [REC] se apagará.

Insertar un patrón [INSERT]

Esta operación inserta unpatrón en la posición especificada dentro de una canción. Utilice esta operación cuando desee añadir patrones adicionales a la canción.



NOTA

Es posible grabar un máximo de 99 pasos en una canción. Si la canción ya contiene 99 pasos, no podrán insertarse más patrones.

1. Siga las instrucciones de “Seleccionar una canción” (p. 121) para seleccionar la canción en la que desee insertar el patrón.
2. Pulse [SONG], y a continuación pulse [REC].
   [SONG] y [REC] se iluminarán, y aparecerá la pantalla “SONG REC”.
3. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para seleccionar el pad en el que se insertará el patrón.



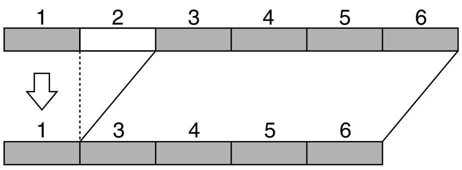
4. Pulse [F1 (INSERT)].
   El paso se insertará en la posición del cursor, y los pasos subsiguientes se desplazarán un lugar hacia atrás.



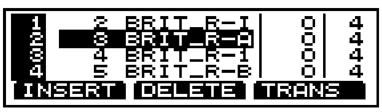
5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial value VALUE para seleccionar el patrón.
6. Pulse [EXIT] para terminar.
   El indicador [REC] se apagará.

Eliminar un patrón no necesario [DELETE]

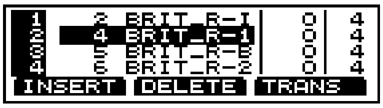
Esta operación elimina un patrón de una canción. Al eliminar un patrón, los patrones subsiguientes se desplazan hacia adelante.



1. Siga las instrucciones de “Seleccionar una canción” (p. 121) para seleccionar la canción en la que desee eliminar el patrón.
2. Pulse [SONG], y a continuación pulse [REC].
   [SONG] y [REC] se iluminarán, y aparecerá la pantalla “SONG REC”.
3. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para seleccionar el paso del que desee eliminar el patrón.



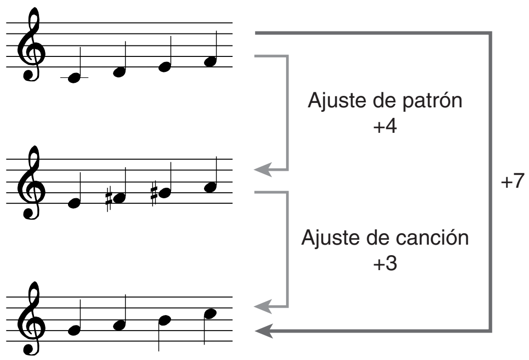
4. Pulse [F2 (DELETE)].
   Se eliminará el paso de la posición del cursor, y los pasos subsiguientes se desplazarán un lugar hacia adelante.

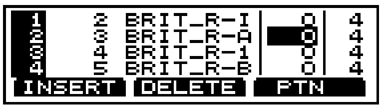


5. Pulse [EXIT] para terminar.
   El indicador [REC] se eliminará.

Transponer un patrón [TRANSPOSE]

Esta función transpone los patrones grabados en una canción. Si añade el valor de transposición definido en el patrón registrado (p. 102), los dos valores se sumarán.





1. Siga las instrucciones de “Seleccionar una canción” (p. 121) para seleccionar la canción que se ajustará.
2. Pulse [SONG], y a continuación pulse [REC].
   [SONG] y [REC] se iluminarán, y aparecerá la pantalla “SONG REC”.
3. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para seleccionar el paso con el patrón que desee transponer.
4. Pulse [F3 (TRANS)].
   El cursor se desplazará hasta el valor de transposición.

   RECUERDE
   Pulse [F3 (PTN)] para restablecer la posición del cursor.
5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
6. Pulse [EXIT] para terminar.
   El indicador [REC] se apagará.

TRANSPOSE BIAS: -24–+24

Editar una canción

Copiar una canción [COPY]

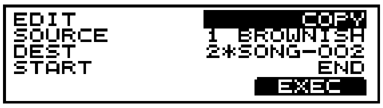
Esta operación copia una canción en una posición especificada de una canción diferente.

NOTA

Si ya existe información en la canción destino de la copia, la información de canción del destino de la copia se reescribirá.

RECUERDE

En los casos en que, por ejemplo, el número de pasos de la canción origen de la copia sea superior al número de pasos de la canción destino de la copia, el número de pasos de la canción destino de la copia aumentará.



1. Pulse [SONG], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
[SONG] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.

2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “EDIT.”

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
Aparecerá la pantalla “SONG EDIT”.

4. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “EDIT.”

5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar “COPY.”

6. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “SOURCE.”

7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la canción origen de la copia.

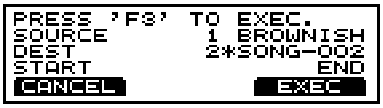
8. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “DEST.”

9. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la canción destino de la copia.

10. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “START.”

11. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la posición (paso) en que empezará la copia.

12. Pulse [F3 (EXEC)].
Aparecerá la pantalla de confirmación.



13. Pulse [F3 (EXEC)] de nuevo.

RECUERDE

Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelar la operación.

SOURCE: 1–50

Selecciona la canción origen de la copia.
Indicados de izquierda a derecha, aparecen el número de la canción y el nombre de la canción.

DEST: 1–50

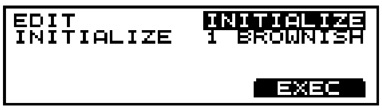
Selecciona la canción destino de la copia.
indicados de izquierda a derecha, aparecen el número de la canción y el nombre de la canción.

START: 1–99, END

Selecciona la posición (número de paso) en la que empezará la copia.
END:
Copia hasta el final de la canción.

Borrar toda la información e inicializar la canción (SONG INITIALIZE)

Inicializa la canción al estado en el que no hay ningún patrón grabado.



1. Pulse [SONG], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
[SONG] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.

2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “EDIT.”

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
Aparecerá la pantalla “SONG EDIT”.

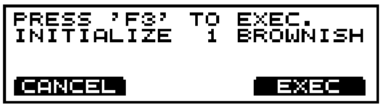
4. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “EDIT.”

5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar “INITIALIZE.”

6. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “INITIALIZE.”

7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la canción que se inicializará.

8. Pulse [F3 (EXEC)].
Aparecerá la pantalla de confirmación.



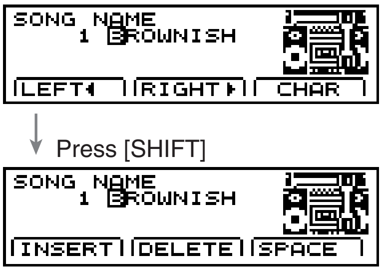
9. Pulse [F3 (EXEC)] de nuevo.

RECUERDE

Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelar la operación.

Dar nombre a una canción [NAME]

Cada canción puede tener un nombre de hasta 8 caracteres.



1. Pulse [SONG], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
[SONG] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.

2. Pulse [INC/+], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “NAME.”

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
Aparecerá la pantalla “SONG NAME”.

4. Pulse CURSOR [F1 (LEFT ◀)] o [F2 (RIGHT ▶)] para desplazar el cursor hasta el carácter que desee cambiar.

5. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para cambiar el carácter.

6. Pulse [EXIT] para terminar.

[F1(LEFT ◀)]

Desplaza el cursor hacia la izquierda.

[F2(RIGHT ▶)]

Desplaza el cursor hacia la derecha.

[F3(CHAR)]

Cambia entre mayúsculas y símbolos.

[SHIFT] + [F1 (INSERT)]

Se inserta un espacio en blanco en la posición del cursor, y los caracteres después de la inserción se desplazan un espacio hacia atrás.

[SHIFT] + [F2 (DELETE)]

Se elimina el carácter de la posición del cursor, y los caracteres después del carácter eliminado se desplazan un espacio hacia adelante.

[SHIFT] + [F3 (SPACE)]

El carácter de la posición del cursor se substituye por un espacio en blanco.

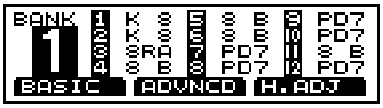
CONSEJO

Pueden utilizarse los siguientes caracteres.
A–Z, 0–9, !, ”, #, $, %, &, ’, (,), [,], *, +, „ -, ., /, :, ;, ◀, =, ▶, ?, _, ♩

Capítulo 7 Definir ajustes globales para el TD-8

Especificar el tipo de pad (TRIGGER TYPE)

Para que el TD-8 pueda recibir de manera precisa las señales procedentes de los pads y de los pedales, utilice los siguientes ajustes para especificar el tipo de pads que va a utilizar. Además de todo lo que se explica en “Especificar los Tipos de Pads a Conectar” (p. 34) de la “Referencia rápida,” la siguiente sección discute los Bancos de disparo, y la manera de utilizar instrumentos de percusión acústicos con disparos o pads de otros fabricantes.
Pulse [SETUP], a continuación pulse [F1 (TRIG)], y aparecerá la siguiente página de ajustes.



Tipo de disparo

Para poder definir los ajustes óptimos para cada pad que utilice, deberá definir los pads utilizados. Las indicaciones como “K 8”, “8 A” o “8RA,” etc. de la pantalla anterior corresponden a esta definición.

Banco de disparo

Los **Bancos de disparo** permiten guardar los 12 ajustes de disparo como una única unidad de información. El número de gran tamaño de la parte izquierda de la pantalla anterior es el número del Banco de disparo. Desplace el cursor a este área para seleccionar el Banco de disparo.

1. Pulse [SETUP], y a continuación pulse [F1 (TRIG)].
[SETUP] se iluminará, y aparecerá la pantalla “TRIGGER BANK”.

2. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta el número de banco.

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el número de banco.

4. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el tipo de disparo.

5. Golpee un pad.
El cursor se desplaza hasta el ajuste para el pad que haya golpeado.

CONSEJO

También puede realizar la selección pulsando CURSOR [▲] o [▼] y [TRIG SELECT].

6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el tipo de disparo.

Pantalla	Modelo utilizado
PD5	PD-5
PD7	PD-7
PD9	PD-9
8 A	PD-80 (Se detecta la posición del golpe)
8 B	PD-80 (No se detecta la posición del golpe)
8RA	PD-80 (Se detecta la posición del golpe)
8RB	PD-80 (No se detecta la posición del golpe)
10A	PD-100 (Se detecta la posición del golpe)
10B	PD-100 (No se detecta la posición del golpe)
12A	PD-120 (Se detecta la posición del golpe)
12B	PD-120 (No se detecta la posición del golpe)
P 1, P 2	Cuando utilice un pad de otro fabricante
KD7	KD-7, KD-5
K 8	KD-80
K12	KD-120
K 1, K 2	Cuando utilice un bombo de otro fabricante

Utilice los ajustes KIK, SNR, TOM, y FLR cuando utilice instrumentos acústicos para hacer sonar el TD-8. Para los detalles, consulte “Utilizar el TD-8 con percusión acústica (Acoustic Drum Trigger)” (p. 135).

CONSEJO

- Si desea que el sonido se vea afectado por la posición del golpe en el PD-80, PD-80R, PD-100, o PD-120, seleccione “8 A,” “8RA,” “10A,” o “12A.” Con “8 B,” “8RB,” “10B,” o “12B” la posición del golpe no se detecta, pero se conseguirá una respuesta más rápida de disparo.
- Si desea definir ajustes más detallados, consulte la explicación de las siguientes secciones: “Ajustar la sensibilidad del pad (parámetros de disparo básicos),” y “Afinar los ajustes de los parámetros de disparo (Parámetros de disparo avanzados).” Normalmente no deberá ajustar estos parámetros, pero puede utilizarlos si desea definir ajustes más precisos según su estilo.
- Cuando utilice un pad de otro fabricante, en primer lugar seleccione “PD7” e intente tocar el pad. Si con este ajuste la fuerza del golpe en el pad no produce un volumen estable, pruebe con “P 1.” Un ajuste “P 2” será incluso más estable, pero puesto que Scan Time (p. 132) será más largo, el intervalo entre el golpe en el pad hasta que se oiga el sonido será algo más largo (aprox. 0,003 segundos). (Para un bombo, seleccione “KD7,” y si el resultado no es estable, pruebe con los ajustes “K 1” o “K 2.”)

Ajustar la sensibilidad del pad (Parámetros de Disparo Básicos)

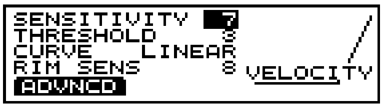
Cuando utilice pads de otros fabricantes, intente ajustar los siguientes parámetros.

CONSEJO

Puede pasar directamente a la pantalla "TRIGGER ADVANCED" pulsando [F1 (ADVNCD)].

SENSITIVITY

Ajusta la sensibilidad del pad para regular la respuesta del pad.



1. Pulse [SETUP], a continuación pulse [F1 (TRIG)], y por último [F1 (BASIC)].

[SETUP] se iluminará, y aparecerá la pantalla "TRIGGER BASIC".

2. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "SENSITIVITY."

3. Golpee un pad.

Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad que haya golpeado y un indicador de entrada se moverá en la parte derecha de la pantalla.

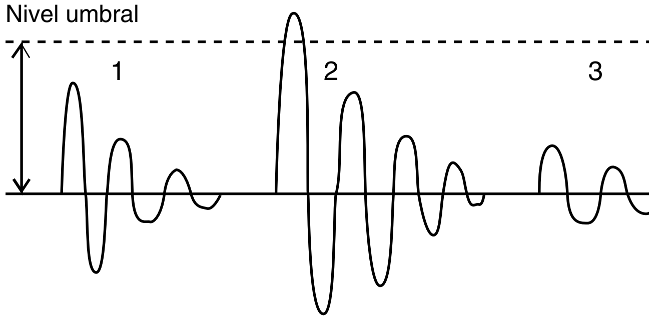
4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

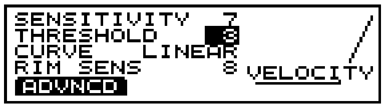
Ajuste el valor de "SENSITIVITY" de manera que los golpes más fuertes hagan que el indicador de entrada llegue prácticamente al nivel máximo. Si aumenta este valor la sensibilidad será mayor.

SENSITIVITY: 1–16

THRESHOLD

Este ajuste permite recibir la señal de disparo sólo si se golpea el pad con una fuerza mayor a la especificada. En el siguiente ejemplo, la señal 2 sonará, pero las señales 1 y 3 no sonarán.





1. Pulse [SETUP], a continuación pulse [F1 (TRIG)], y por último pulse [F1 (BASIC)].

[SETUP] se iluminará, y aparecerá la pantalla "TRIGGER BASIC".

2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "THRESHOLD."

3. Golpee un pad.

Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad que haya golpeado y un indicador de entrada se moverá en la parte derecha de la pantalla.

4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

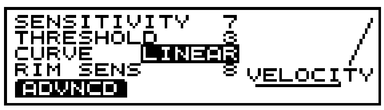
Suba de manera gradual el valor de Threshold.

No obstante, si sube este valor en exceso, cuando toque el pad con suavidad no se detectará. Compruebe este hecho y ajuste el valor según corresponda. Repita este proceso hasta conseguir el ajuste perfecto según su estilo de interrpetación.

THRESHOLD: 0–15

CURVE

Este ajuste permite controlar la relación entre la velocidad (fuerza del golpe) y los cambios en el volumen (la curva de dinámica.) Ajuste esta curva hasta que la respuesta sea lo más natural posible.



1. Pulse [SETUP], a continuación pulse [F1 (TRIG)], y por último pulse [F1 (BASIC)].

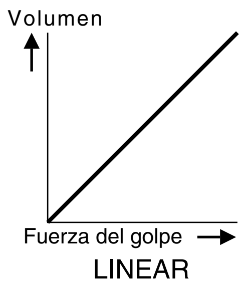
[SETUP] se iluminará, y aparecerá la pantalla "TRIGGER BASIC".

2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “CURVE.”
3. Golpee un pad.
   Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad que haya golpeado y un indicador de entrada se moverá en la parte derecha de la pantalla.
4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

CURVE: LINEAR, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, SPLINE, LOUD1, LOUD2

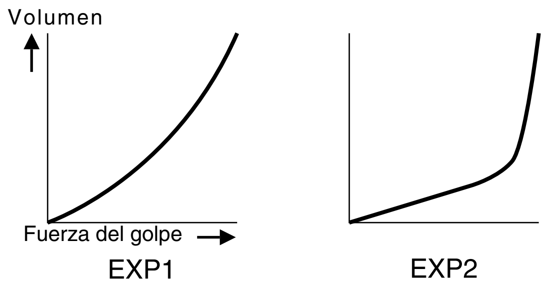
LINEAR:

Este es el ajuste normal y es la correspondencia más natural entre la velocidad y el cambio en el volumen.



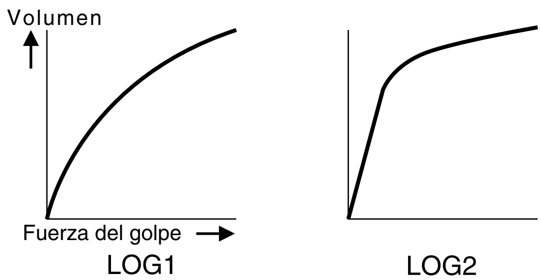
EXP1, EXP2:

En comparación con Linear, se producirá un cambio de volumen más amplio al golpear el pad con fuerza.



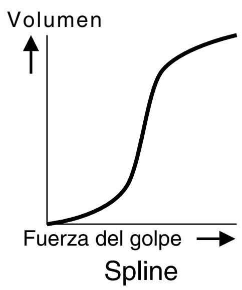
LOG1, LOG2:

En comparación con Linear, se producirá un cambio de volumen más amplio al golpear el pad con suavidad.



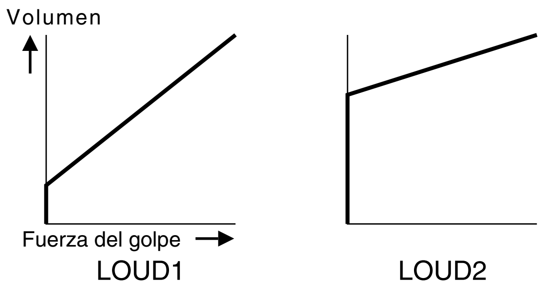
SPLINE:

La variación en la fuerza producirá un cambio extremo.



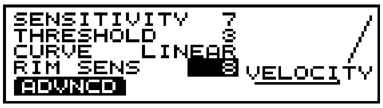
LOUD1, LOUD2:

La variación en la fuerza producirá un cambio mínimo, y se mantendrá un volumen constante. Cuando utilice disparos de percusión, estos ajustes ayudarán a mantener unos niveles estables.



RIM SENS (Sensibilidd del borde)

Cuando utilice el PD-80R o el PD-120 con TRIGGER INPUT 3 (SNARE), podrá ajustar la sensibilidad del borde. Cuanto más alto sea el ajuste, mayor será la sensibilidad del borde. Con el ajuste “Off,” sólo sonará el parche.



1. Golpee el pad utilizado para la caja para seleccionar TRIGGER INPUT 3.
2. Ajuste el tipo de disparo a “8 A,” “8 B,” “12A,” o “12B.”

Para este ajuste, consulte “Especificar el tipo de pad (TRIGGER TYPE)” (p. 128).

3. Pulse [SETUP], a continuación pulse [F1 (TRIG)], y por último pulse [F1 (BASIC)].

   [SETUP] se iluminará, y aparecerá la pantalla “TRIGGER BASIC”.
4. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “RIM SENS.”
5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

RIM SENS: OFF, 1–15

NOTA

Si aumenta este valor de manera excesiva es posible que el borde también suene al golpear el parche.

HEAD TENSION

Ajusta la tensión del parche para garantizar que la posición del golpe se detectará de manera precisa. Instale el PD-80, PD-80R, PD-100 o PD-120, y a continuación defina el ajuste. Consulte “Ajustar la Tensión del Parche” (p. 38), donde encontrará el proceso de ajuste.

RECUERDE

Aparecerá la pantalla, y podrá definir los ajustes, sólo cuando TRIGGER TYPE (p. 128) para TRIGGER INPUT 3 (SNARE) esté ajustado a “8 A,” “8RA,” “10A,” o “12A.”

NOTA

La definición de este ajuste es diferente de afinar instrumentos de percusión acústicos, ya que aquí la afinación no cambiará. Este parámetro sólo ajusta la tensión del parche. Defina este ajuste, ya que es muy importante para la detección adecuada de la posición del golpe.

Si desea más información acerca de la afinación del sonido, consulte el “Capítulo 2 Definir los ajustes para instrumentos de percusión” (p. 82).

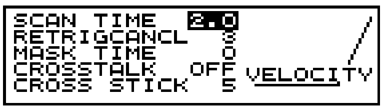
Capítulo 7

Precisar los ajustes de los parámetros de disparo (Parámetros de Disparo Avanzados)

Los siguientes parámetros (Parámetros de Disparo Avanzados) se ajustan de manera automática a los valores más adecuados para cada pad al seleccionar TRIGGER TYPE (p. 128), y no es necesario ajustarlos, a menos que aparezcan los problemas que se discuten en la explicación de cada uno de los parámetros.

SCAN TIME

Puesto que el tiempo de subida de la forma de onda de la señal de disparo puede variar ligeramente según las características de cada pad o disparo de instrumento acústico (pastilla de percusión), es posible que unos golpes idénticos (velocidad) produzcan sonido a diferentes volúmenes. Si se encuentra en esta situación, puede ajustar el parámetro "SCAN TIME" para que la velocidad de interpretación pueda detectarse de manera más precisa.



1. Pulse [SETUP], a continuación pulse [F1 (TRIG)], y por último pulse [F2 (ADVNCD)].
[SETUP] se iluminará, y aparecerá la pantalla "TRIGGER ADVANCED".

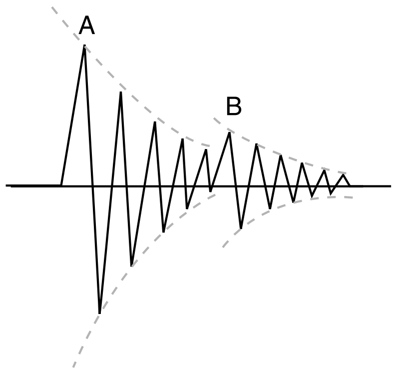
2. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "SCAN TIME."

3. Golpee un pad.
Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad que haya golpeado y un indicador de entrada se moverá en la parte derecha de la pantalla.

4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
Golpee repetidamente el pad con una fuerza constante, y suba gradualmente el valor de Scan Time desde 0 msec hasta que el volumen resultante se estabilice al nivel máximo. Con este ajuste, pruebe de golpear con suavidad y con fuerza, y compruebe que el volumen cambie de la manera adecuada. Si el ajuste de "SCAN TIME" es excesivamente alto, habrá un retardo más largo hasta el momento en que se oirá la nota, por lo que debe ajustarlo siempre al valor más bajo posible.

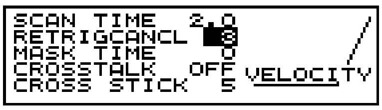
SCAN TIME: 0–4.0 (ms) (intervalos de 0.1ms)

RETRIGCANCL (Cancelar redisparo)



Redisparo

Algunas veces, en el caso de una caja o de otro instrumento de percusión en el que se haya instalado un disparo de percusión acústico, el sonido se producirá en el punto "A" (deseado) pero también se producirá en el punto "B" (no deseado) debido a distorsiones en la forma de onda. Esto ocurre básicamente en el borde de caída de la forma de onda. La cancelación del redisparo detecta estas distorsiones y evita el redisparo.



1. Pulse [SETUP], a continuación pulse [F1 (TRIG)], y por último pulse [F2 (ADVNCD)].
[SETUP] se iluminará, y aparecerá la pantalla "TRIGGER ADVANCED".

2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "RETRIGCANCL."

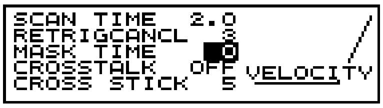
3. Golpee un pad.
Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad que haya golpeado y un indicador de entrada se moverá en la parte derecha de la pantalla.

4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
Golpee repetidamente el instrumento de percusión y suba el valor de "RETRIGCANCEL" hasta que deje de producirse la repetición del disparo. Si sube este valor se reforzará la cancelación del redisparo, pero también es posible que se pierdan notas durante una interpretación muy rápida (por ejemplo, un redoble de percusión). Ajuste este parámetro al valor más bajo posible.

RETRIGCANCL: 1–16

MASK TIME

En un bombo, por ejemplo, si la maza rebota y golpea el pad una segunda vez inmediatamente después del golpe deseado—o, igual que en instrumentos acústicos si deja la maza del bombo contra elparche—es posible que un único golpe provoque un “doble disparo” (dos sonidos en lugar del único sonido deseado). El ajuste de Mask Time ayuda a evitar estos problemas. Una vez haya golpeado un pad, cualquier señal de disparo adicional que se produzca dentro del tiempo especificado en “MASKTIME” (0–64 msec) se ignorará.



1. Pulse [SETUP], a continuación pulse [F1 (TRIG)], y por último pulse [F2 (ADVNCD)].

[SETUP] se iluminará, y aparecerá la pantalla “TRIGGER ADVANCED”.

2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “MASK TIME.”

3. Golpee un pad.

Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad que haya golpeado y un indicador de entrada se moverá en la parte derecha de la pantalla.

4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

Toque el bombo, y pruebe de tocarlo y dejar la maza contra el pad. Si oye una segunda nota que se dispara, suba el valor del parámetro “MASK TIME.” Pero con ello, si toca muy rápido es posible que se pierdan ciertas notas.

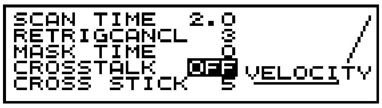
MASK TIME: 0–64ms (intervalos de 4ms)

CROSSTALK (Cancelar diafonía)

Si monta dos pads en el mismo pie, la vibración producida al golpear un pad puede hacer que se dispare el otro pad de manera no deseada (esto se conoce como diafonía.) El ajuste de CROSSTALK permite evitar estos problemas.

CONSEJO

En algunos casos, también podrá evitar la diafonía entre dos pads que haya conectado simplemente aumentando la distancia entre los pads.



1. Pulse [SETUP], a continuación pulse [F1 (TRIG)], y por último pulse [F2 (ADVNCD)].

[SETUP] se iluminará, y aparecerá la pantalla “TRIGGER ADVANCED”.

2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “CROSSTALK.”

3. Golpee un pad.

Aparecerá la pantalla de ajustes para el pad que haya golpeado y un indicador de entrada se moverá en la parte derecha de la pantalla.

4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

CROSSTALK: OFF, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80

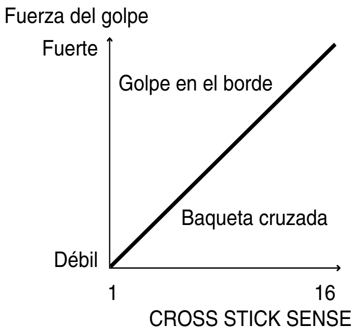
Caso: Al golpear un pad de caja, el plato del charles también suena

Golpee el pad de caja y suba el valor de “CROSSTALK” para el plato del charles desde “OFF” hasta “20,” “25”... hasta que deje de producirse la diafonía. A medida que suba este valor, el pad de plato del charles será cada vez menos proclive a recibir diafonías de otros pads.

Al aumentar el valor de “CROSSTALK” puede aparecer otro problema al tocar dos pads a la vez, ya que el pad que reciba el golpe más suave puede no responder. Por lo tanto, deberá ajustar este parámetro al valor más bajo posible necesario para evitar la diafonía. Con el ajuste “OFF,” la prevención de la diafonía no funcionará.

CROSS STICK
(Sensibilidad de baqueta cruzada)

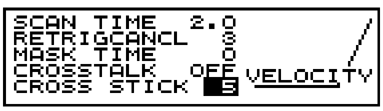
Al utilizar un PD-80R o un PD-120 para TRIGGER INPUT 3 (SNARE), podrá ajustar la sensibilidad de baqueta cruzada. Este parámetro puede ajustarse de manera que, según la fuerza utilizada al golpear sólo el borde, suene un golpe en el borde o se oiga el sonido de baqueta cruzada.



Cuando el parámetro “CROSS STICK” esté ajustado a “16,” se tocará siempre el sonido de baqueta cruzada al golpear sólo el borde. En este caso, el sonido del golpe en el borde se tocará sólo al golpear a la vez el parche y el borde. A medida que baje el valor del parámetro “CROSS STICK”, gradualmente podrá producir el sonido del golpe en el borde, incluso al golpear sólo el borde, golpeando con una fuerza mayor. Cuando esté ajustado a “1,” se tocará siempre el golpe en el borde al golpear sólo el borde.

RECUERDE

Para tocar el sonido de baqueta cruzada sólo es posible utilizar instrumentos con “XS” después del nombre del instrumento.



1. Pulse [SETUP], a continuación pulse [F1 (TRIG)], y por último pulse [F2 (ADVNCD)].

   [SETUP] se iluminará, y aparecerá la pantalla “TRIGGER ADVANCED”.

2. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “CROSS STICK.”

3. Golpee el pad utilizada para la caja para seleccionar TRIGGER INPUT 3.

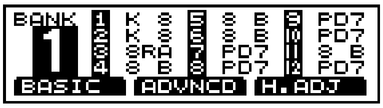
4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

CROSS STICK: 1–16

Utilizar el TD-8 con percusión acústica (Acoustic Drum Trigger)

Si ha ajustado el tipo de disparo para un disparo de percusión acústico, y el sonido no se produce de manera correcta, utilice los ajustes del modo avanzado.
En primer lugar, consulte “Utilizar disparadores de percusión acústica” (p. 173) e instale el disparo de percusión acústica. Una vez haya terminado con la instalación, prosiga con los siguientes ajustes.

Especificar un tipo de disparo



1. Pulse [SETUP], y a continuación pulse [F1 (TRIG)].
   [SETUP] se iluminará, y aparecerá la pantalla “TRIGGER”.
2. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta el número de banco.
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el número de banco.
4. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el tipo de disparo.
5. Golpee un pad.
   El cursor se desplazará hasta el ajuste para el pad que haya golpeado.

CONSEJO

También puede realizar la selección pulsando CURSOR [▲] o [▼] y [TRIG SELECT].

6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
   Consulte la siguiente tabla, y especifique el tipo de pad correspondiente.

Pantalla	Modelo utilizado
KIK	bombo
SNR	caja
TOM	timbal
FLR	timbal de suelo

Ajustar los parámetros de disparo

Si utiliza disparos de percusión acústica, defina los ajustes siguiendo el orden especificado a continuación para garantizar unos resultados óptimos.

☞ *Si desea información detallada acerca de cada parámetro, consulte las p. 129–p. 134.*

1. Consulte la explicación de la p. 128 y seleccione el tipo de disparo.
2. Ajuste los parámetros “THRESHOLD” y “CURVE” a los valores “normales”.
   Pulse [SETUP], a continuación pulse [F1 (TRIG)], y por último pulse [F1 (BASIC)] para acceder a la pantalla “TRIGGER BASIC”. Utilice CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta los parámetros, y utilice [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir los siguientes ajustes.
   THRESHOLD: 0
   CURVE: LINEAR
3. Ajuste el parámetro “SENSITIVITY.”
   En la página de ajustes del paso **2**, utilice CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “SENSITIVITY.” Defina los ajustes de manera que el indicador de entrada de la parte derecha de la pantalla llegue al nivel máximo al golpear el pad con fuerza.
4. Pulse [F1 (ADVNCD)].
   Aparecerá la pantalla “TRIGGER ADVANCED”.
5. Ajuste el parámetro “SCAN TIME.”
   Golpee el parche varias veces con la misma fuerza, y ajuste este parámetro si el volumen no es regular.
6. Ajuste el parámetro “RETRIGCANCL.”
   Con ello evitará que suenen múltiples notas al golpear un instrumento de percusión una vez (básicamente para un caja o un timbal).
7. Ajuste el parámetro “MASK TIME.”
   En un bombo, este parámetro evita que se oigan dos sonidos en lugar del único sonido deseado.
8. Ajuste el parámetro “CROSSTALK.”
   Con ello evitará que suenen otros instrumentos con disparos de percusión al golpear un instrumento al que haya instalado un disparo de percusión. Aunque este parámetro es más efectivo cuanto más alto es el valor, debería ajustar este parámetro al valor más bajo posible.

9. Pulse [SETUP], a continuación pulse [F1 (TRIG)], y por último pulse [F1 (BASIC)] para pasar a la pantalla "TRIGGER BASIC".

10. Ajuste el parámetro "THRESHOLD."

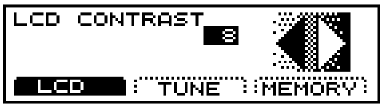
Si se oyen notas no deseadas incluso después de ajustar el parámetro "CROSSTALK", ajuste "THRESHOLD." Si sube en exceso el valor de este parámetro, al tocar con suavidad es posible que NO se dispare el TD-8, por lo que deberá definir el valor más bajo posible.

11. Ajuste el parámetro "CURVE."

Si los cambios en la dinámica de la interpretación no producen un cambio natural en el volumen del instrumento del TD-8, ajuste este parámetro.

Ajustar el constraste de la pantalla

El contraste de la pantalla se ve muy influenciado por la posición del TD-8 y por la iluminación de la habitación. Si es necesario, ajuste este parámetro.



1. Pulse [SETUP], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].

[SETUP] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.

2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "UTIL."

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.

4. Pulse [F1 (LCD)].

Aparecerá la pantalla "LCD CONTRAST".

5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

Cuanto más alto sea el valor seleccionado, más oscura será la pantalla.

LCD CONTRAST: 1–16

CONSEJO

También es posible ajustar el contraste de la pantalla manteniendo pulsado el botón [KIT] y girando el dial VALUE.

Afinar el TD-8 (MASTER TUNING)

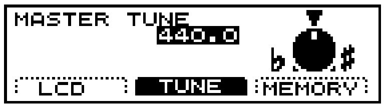
Con este parámetro afinará las Partes 1–4 en general.

NOTA

La afinación de los instrumentos de la parte del kit de percusión y de la parte de percusión no se ve afectada por este parámetro.

RECUERDE

La afinación de referencia es 440.0 Hz.



1. Pulse [SETUP], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].

[SETUP] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.

2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "UTIL."

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.

4. Pulse [F2 (TUNE)].

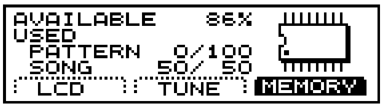
Aparecerá la pantalla "MASTER TUNE".

5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

MASTER TUNE: 415.3–466.2 (Hz) (0.1 Hz steps)

Comprobar la cantidad de memoria restante

La cantidad de memoria restante y el número de patrones de usuario y de canciones pueden verse en la pantalla.



1. Pulse [SETUP], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].

[SETUP] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.

2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “UTIL.”

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.

4. Pulse [F3 (MEMORY)].

Aparecerá la pantalla “MEMORY”.

AVAILABLE: 0–100 (%)

PATTERN: 0–100/100 (Unidades)

Numerador: Número de patrones de usuario utilizados

Denominador: Número total de patrones de usuario (100)

SONG: 0–50/50 (Unidades)

Numerador: Número de canciones utilizadas

Denominador: Número total de canciones (50)

RECUERDE

El TD-8 está programado con 50 canciones al recibirse de la fábrica.
Si recupera los ajustes originales (Factory Reset; p. 172), aparecerá “50/50” para “SONG.”

Cambiar la pantalla de ajustes automáticamente (NOTE CHASE)

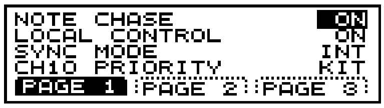
Note Chase

Esta es una función muy útil para editar sonidos. Al recibirse información MIDI correspondiente a un pad, esta función muestra de manera automática la pantalla de ajustes para el instrumento utilizado por este pad, y desplaza el cursor de manera automática.

Activar y desactivar Note Chase

NOTA

Con los siguientes ajustes, incluso con “NOTE CHASE” ajustado a “OFF,” aparecerá de manera automática la pantalla de ajustes al golpear el pad.



1. Pulse [SETUP], a continuación pulse [F2 (MIDI)], a continuación pulse [F1 (GLOVAL)], y por último pulse [F1 (PAGE1)].

[SETUP] se iluminará, y aparecerá la pantalla “MIDI GLOVAL”.

2. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “NOTE CHASE.”

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para activar o desactivar la función.

NOTE CHASE: OFF, ON

OFF:

La pantalla no cambia a la página de ajustes del pad, ni siquiera si se recibe información MIDI correspondiente a un pad.

ON:

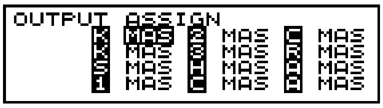
Al recibirse información MIDI correspondiente a un pad, la pantalla cambiará a la página de ajustes del pad.

Seleccionar el destino de la salida

Para cambiar el destino de la salida para el sonido de cada nota de pad. Si desea obtener el efecto Ambience, seleccione “MAS” (MASTER).

NOTA

El efecto Ambience no está disponible para ningún otro destino de salida que no sea “MAS.”



Abreviaturas de la pantalla

La pantalla utiliza las siguientes indicaciones.

Símbolo de pantalla	Entrada de disparo
K	1 (KICK1)
K	2 (KICK2)
S	3 (SNARE)
1	4 (TOM1)
2	5 (TOM2)
3	6 (TOM3)
H	7 (HI-HAT)
C	8 (CLASH1)
C	9 (CLASH2)
R	10 (RIDE)
A	11 (AUX1)
A	12 (AUX2)

1. Pulse [SETUP], y a continuación pulse [F3 (▲ MENU)].
[SETUP] se iluminará, y aparecerá un menú contextual.

2. Pulse [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “OUT.”

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
Aparecerá la pantalla “OUTPUT”.

4. Golpee el pad.
El cursor se desplazará hasta el ajuste para el pad que haya golpeado.

CONSEJO

También es posible realizar la selección pulsando CURSOR [▲] o [▼] y [TRIG SELECT].

NOTA

- *No es posible seleccionar el borde para TRIGGER INPUT 1 (KICK 1), 2 (KICK 2), 11 (AUX 1), o 12 (AUX 2).*
- *TRIGGER INPUT 2 (KICK2) y 12 (AUX2) sólo pueden utilizarse si han conectado dos pads a TRIGGER INPUT 1/2 (KICK1/2) or 11/12 (AUX2), respectivamente (p. 27).*

5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

OUTPUT: MAS, M_L, M_R, DIR, D_L, D_R, M&D

MAS:

Salida estéreo desde MASTER L (MONO), R según los ajustes de panoramización del mezclador.

M_L:

Salida monoaural desde MASTER L (MONO), sean cuales sean los ajustes de panoramización del mezclador.

M_R:

Salida monoaural desde MASTER R, sean cuales sean los ajustes de panoramización del mezclador.

DIR:

Salida estéreo desde DIRECT L, R según los ajustes de panoramización del mezclador. No se aplica ningún efecto Ambience.

D_L:

Monaural output from DIRECT L, sean cuales sean los ajustes de panoramización del mezclador. No se aplica ningún efecto Ambience.

D_R:

Monaural output from DIRECT R, sean cuales sean los ajustes de panoramización del mezclador. No se aplica ningún efecto Ambience.

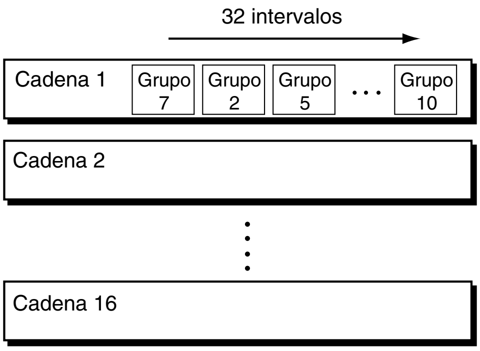
M&D:

Salida estéreo desde MASTER L (MONO), R y DIRECT L, R según los ajustes de panoramización del mezclador. No se aplica ningún efecto Ambience.

Capítulo 8 Funciones útiles

Cambiar grupos en la secuencia deseada (DRUM KIT CHAIN)

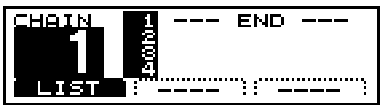
Le permite recorrer los grupos de percusión seleccionados en el orden deseado. El TD-8 le permite crear y almacenar 16 cadenas distintas de hasta 32 intervalos cada una.



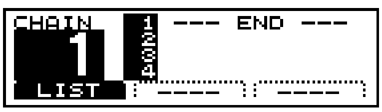
Cadena de grupo de percusión: ON



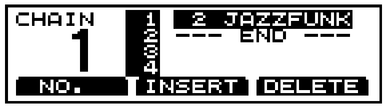
Crear una cadena de grupo de percusión



1. Pulse [CHAIN].
   Se ilumina [CHAIN] y se pone en marcha la cadena de grupo de percusión.
2. Pulse [KIT] y [F3 (▲ MENU)].
   Se ilumina [KIT] y aparece un menú emergente.
3. Pulse [DEC/-], gire el dial VALUE o pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “EDIT.”
4. Pulse [F3] para confirmar la elección.
   Aparece la pantalla “CHAIN EDIT”.
5. Pulse [F1 (NO.)] para desplazar el cursor hasta el número de cadena.



6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar un número de cadena.
7. Pulse [F1 (LIST)] para desplazar el cursor en el orden en que se seleccionarán los grupos de percusión (el intervalo), situado en la parte derecha de la pantalla.
   Si el cursor se encuentra en una posición distinta a “1,” pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “1.”



8. Pulse [INC/+] o [DEC/-], o gire el dial VALUE para seleccionar el grupo que se seleccionará en primer lugar.
9. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el siguiente intervalo.
10. Pulse [INC/+] o [DEC/-], o gire el dial VALUE para seleccionar el grupo de percusión.
11. Repita los pasos **9** y **10** para crear la cadena de grupo de percusión.
12. Pulse [EXIT].
    Aparece la pantalla “DRUM KIT CHAIN”.

[F1 (NO.)]:

Desplace el cursor hasta el número de cadena.

[F1 (LIST)]:

Desplace el cursor hasta el orden de secuencia en que se seleccionarán los grupos de percusión (intervalo).

[F2 (INSERT)]:

Si inserta un grupo en la posición del cursor los siguientes intervalos se desplazarán un lugar en sentido inverso.

[F3 (DELETE)]:

Si borra un grupo posterior a la posición del cursor, los intervalos posteriores se desplazarán un lugar hacia arriba.

Tocar con una cadena de grupo de percusión



1. Pulse [CHAIN].

Se ilumina [CHAIN] y se pone en marcha la cadena de grupo de percusión.

2. Pulse [CURSOR] [▲] o [▼] para seleccionar el número de cadena que desee utilizar.

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-], o gire el dial VALUE para seleccionar los grupos que desee utilizar en cada intervalo seleccionado de la cadena.

4. Una vez finalizada la interpretación, pulse [CHAIN] para desactivar la función de cadena de grupo de percusión.

El indicador [CHAIN] se apaga.

RECUERDE

Si observa diferencias en los niveles de volumen de los distintos grupos, pulse [MIXER] y ajuste el volumen general de los grupos (MASTR) (p. 93).

☞

Con las funciones Pad Switch y Foot Switch, puede utilizar los pads y un conmutador de pedal para seleccionar cadenas de grupos de percusión. Para más detalles, consulte las secciones "Utilizar un pad para realizar operaciones de botón (PAD SWITCH)" (p. 143) y "Utilizar un conmutador de pedal para realizar operaciones de botón (FOOT SWITCH)" (p. 145).

Qué puede hacer utilizando pads y conmutadores de pedal

Puede tocar instrumentos electrónicos utilizando los pads y el pedal de control de Charles. Además, también puede utilizar un conmutador de pedal para cambiar de grupo de percusión.

Tocar un patrón golpeando un pad (PAD PATTERN)

PAD PATTERN

Esta función inicia la reproducción de un patrón al golpear un pad. Esta función proporciona una manera muy cómoda de utilizar patrones durante una actuación en directo.

NOTA

- *Si ha asignado distintos patrones a dos o más pads y golpea otro pad durante la reproducción de un patrón, dicha reproducción cambiará al patrón seleccionado en último lugar. Si ha cambiado a un patrón cuyos ajustes de instrumento son distintos, es posible que el sonido quede interrumpido un instante.*
- *Las interpretaciones en las que se utilice la función Pad Pattern no pueden grabarse en secuenciadores.*
- *Cuando selecciona la canción, los patrones ajustados en One Shot o Loop Play no pueden reproducirse con la función Pad Pattern. Solamente podrá reproducir los patrones ajustados en Tap Play.*



1. Compruebe que [CHAIN] no esté iluminado.

NOTA

Esta función no puede ajustarse si la función de cadena de grupo de percusión (p. 139) está activada.

2. Pulse [KIT] y [F3 (▲ MENU)].

[KIT] se ilumina y aparece un menú emergente.

3. Pulse [DEC/-], gire el dial VALUE o pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "PTN."

4. Pulse [F3] para confirmar la selección.

Aparece la pantalla "PAD PATTERN SETTINGS".

5. Golpee un pad.

Aparece la pantalla de ajuste para el pad.

6. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta "PATTERN."

CONSEJO

Puede seleccionar la categoría de patrón. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "CATEGORY" y realice la selección.

7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el patrón.

Si no desea reproducir un patrón, seleccione "OFF."

CONSEJO

Puede comprobar (preescuchar) el sonido de un patrón pulsando [PREVIEW].

RECUERDE

La marca situada debajo del patrón indica el método de reproducción utilizado para dicho patrón. Para más detalles acerca de estos símbolos, consulte la sección "Seleccionar un método de reproducción (LOOP, ONE SHOT, o TAP)" (p. 100).

8. Pulse [KIT].

Aparece la pantalla "DRUM KIT".

9. Golpee el pad que acaba de ajustar.

Empieza a reproducirse el patrón asignado al pad.

CONSEJO

Para evitar que suene un instrumento asignado al pad, ajuste el nivel de volumen del pad en "0" utilizando "LEVEL" en la pantalla "MIXER" (p. 92).

10. Para detener la reproducción de un patrón, pulse [PLAY/STOP].

Se apaga el indicador [PLAY/STOP].

RECUERDE

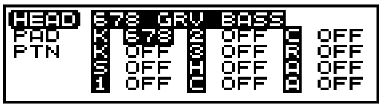
Si pulsa [F1 (LIST)], se visualizará una lista de los patrones asignados a los pads.

☞

Si desea más detalles acerca de "PAD PATTERN VELO", consulte la sección "Reproducir patrones con cambios de velocidad según la fuerza con que se golpea el pad" (p. 142).

Seleccionar de la lista

Seleccione el patrón que desee asignar al pad de entre los que aparecen en la lista.



1. Compruebe que [CHAIN] no esté iluminado.

NOTA

Esta función no puede ajustarse si la función de cadena de grupo de percusión (p. 139) está activada.

2. Pulse [KIT] y [F3 (▲ MENU)].

Se ilumina [KIT] y aparece un menú emergente.

3. Pulse [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "PTN."

4. Pulse [F3] para confirmar la selección.

Aparece la pantalla "PAD PATTERN SETTINGS".

5. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "CATEGORY" o "PATTERN."

6. Pulse [F1 (LIST)].

Aparece la pantalla "LIST".

7. Golpee un pad.

El cursor se desplaza hasta los ajustes del pad golpeado.

CONSEJO

Puede realizar la selección pulsando CURSOR [▲] o [▼] y [TRIG SELECT].

8. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar un patrón.

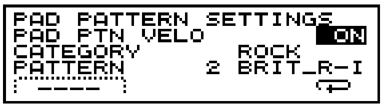
9. Pulse [KIT].

Aparece la pantalla "DRUM KIT".

10. Golpee el pad que acaba de ajustar.

Empieza a reproducirse el patrón asignado al pad.

Reproducir patrones con cambios de velocidad según la fuerza con que se golpea el pad



1. Compruebe que [CHAIN] no esté iluminado

NOTA

Esta función no puede ajustarse si la función de cadena de grupo de percusión (p. 139) está activada.

2. Pulse [KIT] y [F3 (▲ MENU)].

Se ilumina [KIT] y aparece un menú emergente.

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "PTN."

4. Pulse [F3] para confirmar la selección.

Aparece la pantalla "PAD PATTERN SETTINGS".

5. Golpee un pad.

Aparece la pantalla de ajustes para el pad golpeado.

6. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "PAD PATTERN VELO."

NOTA

Si "PATTERN" está ajustado en "OFF," aparecerá una línea horizontal en la pantalla, lo cual indica que no puede seleccionarse. Consulte la p. 140, seleccione un patrón y defina los ajustes.

7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

8. Pulse [KIT].

Aparece la pantalla "DRUM KIT".

PAD PATTERN VELO: OFF, ON

OFF:

El patrón se reproduce a la velocidad ajustada para dicho patrón, sin importar la fuerza con la que haya golpeado el pad.

ON:

El patrón se reproduce a velocidad variable, según la fuerza con la que golpee el pad.

Cambiar la afinación de un instrumento con el pedal de control de Charles (PITCH CONTROL) HEAD RIM

Este ajuste permite cambiar la afinación de un instrumento según el grado de presión del pedal de control de Charles. Al soltar el pedal el instrumento volverá a su afinación original.

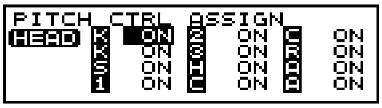
Para detener el sonido del pedal de Charles, ajuste "PEDAL HI-HAT VOLUME" en"0" (p. 81).

RECUERDE

Para cambios suaves de la afinación, pulse [SETUP] → [F1 (GLOBAL)] → [F2 (PAGE 2)], y ajuste "PEDAL DATA THIN" en "1" o en "OFF" (p. 157).

Activar/desactivar el control de la afinación para cada pad HEAD RIM

Seleccione un pad para utilizar el control de la afinación.



1. Pulse [KIT] y [F3 (▲ MENU)].

Se ilumina [KIT] y aparece un menú emergente.

2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "FUNC."

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.

4. Pulse [F2(PEDAL)].

Aparece la pantalla "PEDAL".

5. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta "PEDAL PITCH CTRL RANGE."

6. Pulse [F3 (ASSIGN)].

Aparece la pantalla "PITCH CTRL ASSIGN".

7. Golpee un pad.

El cursor se desplaza hasta los ajustes del pad golpeado.

CONSEJO

Puede realizar la selección pulsando CURSOR [▲] o [▼] y [TRIG SELECT].

8. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

9. Pulse [KIT].

Aparece la pantalla “DRUM KIT”.

PITCH CTRL ASSIGN: OFF, ON

OFF:

El control de afinación no está activo.

ON:

El control de afinación está activo.

Ajustar la gama de cambio de afinación (PEDAL PITCH CTRL RANGE)

El grado al que cambiará la afinación al pulsar el pedal de control de Charles está ajustado en incrementos de semitono de -24 (dos octavas agudas) hasta +24 (dos octavas graves). Si lo ajusta en “0”, no se producirá ningún cambio en la afinación.

1. Pulse [KIT] y [F3 (▲ MENU)].

Se ilumina [KIT] y aparece un menú emergente.

2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “FUNC.”

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.

4. Pulse [F2(PEDAL)].

Aparece la pantalla “PEDAL”.

5. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “PEDAL PITCH CTRL RANGE.”

6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

7. Pulse [KIT].

Aparece la pantalla “DRUM KIT”.

PEDAL PITCH CTRL RANGE: -24–+24 (-2–+2 octavas)

NOTA

Si utiliza ciertos ajustes de afinación de tono y de instrumento, es posible que no se produzca ningún cambio aunque pulse el pedal

Utilizar un pad para realizar operaciones de botón (PAD SWITCH)

Con dos pads conectados con cables (PCS-31 o cable de inserción estándar), puede cambiar grupos de percusión, patrones o canciones.



1. Conecte los pads en TRIGGER INPUT 11/12 (AUX1/AUX2).

RECUERDE

Utilice un cable PCS-31 (opcional) o un cable de inserción estándar al conectar dos pads en TRIGGER INPUT 11/12.

2. Pulse [SETUP] y [F3 (▲ MENU)].

Se ilumina [SETUP] y aparece un menú emergente.

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “SWITCH.”

4. Pulse [F3] para confirmar la selección.

5. Pulse [F2 (PAD)].

Aparece la pantalla “PAD SWITCH”.

CONSEJO

Se seleccionará “AUX1” o “AUX2”, según el pad golpeado.



6. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “PAD SWITCH.”

7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

Si selecciona “KIT SELECT,” o “SEQ SELECT,” pase al punto **11**.

8. Si selecciona “ASSIGNABLE”, pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “AUX1.”

9. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la función para los pads.

10. Ajuste “AUX2” de la misma forma.

11. Pulse [KIT].

Aparece la pantalla “DRUM KIT”.

12. El pad seleccionado funciona como un conmutador al golpearlo.

Nombre de la función	Función para el pad conectado a AUX1 (conector blanco)	Función para el pad conectado a AUX2 (conector rojo)
OFF	OFF (Apaga el conmutador de pad)	OFF (Apaga el conmutador de pad)
KIT SELECT	KIT# INC (Selecciona el grupo siguiente)	KIT# DEC (Selecciona el grupo anterior)
SEQ SELECT	SEQ# INC (Selecciona el siguiente patrón o canción)	SEQ# DEC (Selecciona el anterior patrón o canción)
ASSIGNABLE	Nota 1	Nota 1

Nota 1
ASSIGNABLE: OFF, KIT# DEC, KIT# INC, SEQ# DEC, SEQ# INC

OFF:

Desactiva el conmutador de pad

KIT# DEC:

Selecciona el grupo anterior

KIT# INC:

Selecciona el grupo siguiente

SEQ# DEC:

Selecciona el anterior patrón o canción

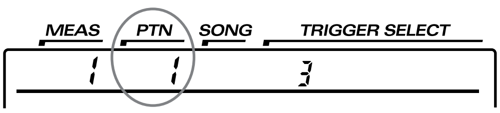
SEQ# INC:

Selecciona el siguiente patrón o canción

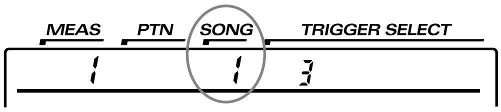
RECUERDE

En la parte superior de la pantalla aparece el número del patrón o canción seleccionados actualmente.
Compruebe si, al golpear el pad, se selecciona un patrón o una canción.

- Si en la parte superior de la pantalla aparece un número de patrón, se seleccionará un patrón.



- Si en la parte superior de la pantalla aparece un número de canción, se seleccionará una canción.

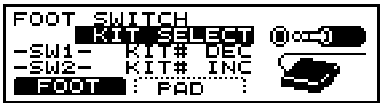


CONSEJO

- Para evitar que suene un instrumento asignado al pad, ajuste el nivel de volumen del pad en “0” utilizando “LEVEL” en la pantalla “MIXER” (p. 92).
- Para poder utilizar los pads para cambiar grupos en una cadena de grupo de percusión (p. 139), el ajuste “MODE” (mencionado anteriormente) debe estar ajustado en “KIT SELECT,” y deberá pulsar el botón [CHAIN] para que se ilumine el indicador. (Los ajustes de la cadena de grupo de percusión deben definirse de antemano.)

Utilizar un conmutador de pedal para realizar operaciones de botón (FOOT SWITCH)

Puede utilizar conmutadores de pedal (BOSS FS-5U, opcional) conectados con cables especiales (PCS-31, opcional) para cambiar grupos de percusión y reproducir patrones y canciones.



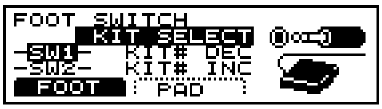
Conmutador de pedal	SW1	SW2
FS-5U x 2 (PCS-31)	o (conector rojo)	o (conector blanco)
DP-2	–	o

o: Funciones –: Sin función

1. Conecte los conmutadores de pedal (p. 16).
2. Pulse [SETUP] y [F3 (▲ MENU)].
   Se ilumina [SETUP] y aparece un menú emergente.
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta “SWITCH.”
4. Pulse [F3] para confirmar la selección.
5. Pulse [F1 (FOOT)].
   Aparece la pantalla “FOOT SWITCH”.

CONSEJO

Al pulsar un conmutador de pedal se seleccionará “SW1” o “SW2”, según el pedal pulsado.



6. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “FOOT SWITCH.”
7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
   Si selecciona “KIT SELECT,” “SEQ SELECT,” o “PLAY SELECT,” pase al punto 11.
8. Si lo ajusta en “ASSIGNABLE,” pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “SW1.”
9. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar la función para los conmutadores de pedal.
10. Ajuste “SW2” de la misma forma.
11. Pulse [KIT].
    Se ilumina [KIT] y aparece la pantalla “DRUM KIT”.
12. El conmutador de pedal seleccionado funciona como un conmutador cuando se pulsa.

Nombre de la función	Función para el conmutador de pedal conectado al conector rojo	Función para el conmutador de pedal conectado al conector blanco
KIT SELECT	KIT# DEC (Selecciona el grupo anterior)	KIT# INC (Selecciona el grupo siguiente)
SEQ SELECT	SEQ# DEC (Selecciona el anterior patrón o canción)	SEQ# INC (Selecciona el siguiente patrón o canción)
PLAY SELECT	SEQ TOP (Vuelve al principio del patrón o canción)	PLAY/STOP (Reproduce/ detiene el patrón o canción)
ASSIGNABLE	Nota 1	Nota 1

Nota 1
ASSIGNABLE: KIT# DEC, KIT# INC, SEQ# DEC, SEQ# INC, SEQ TOP, PLAY/STOP, SEQ BWD, SEQ FWD

KIT# DEC:
Selecciona el grupo anterior

KIT# INC:
Selecciona el grupo siguiente

SEQ# DEC:
Selecciona el anterior patrón o canción

SEQ# INC:
Selecciona el siguiente patrón o canción

SEQ TOP:
Vuelve al principio del patrón o canción

PLAY/STOP:
Reproduce/detiene el patrón o canción

SEQ BWD:
Si selecciona un patrón volverá a la medida que precede al patrón. Si reproduce una canción volverá al patrón que precede a dicha canción.

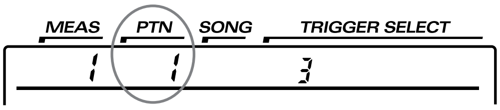
SEQ FWD:

Si selecciona un patrón avanzará hasta la medida que sigue a dicha patrón. Si reproduce una canción volverá al patrón que precede a dicha canción.

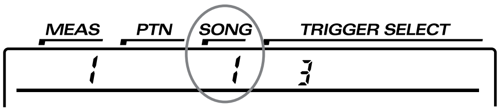
RECUERDE

En la parte superior de la pantalla aparece el número del patrón o canción seleccionados actualmente.
Compruebe si, al pisar el pedal, se selecciona un patrón o una canción.

- Si en la parte superior de la pantalla aparece un número de patrón, se seleccionará un patrón.



- Si en la parte superior de la pantalla aparece un número de canción, empezará a reproducirse una canción.



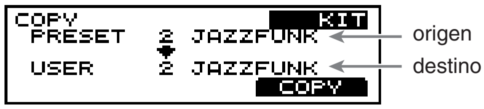
CONSEJO

Para poder utilizar los pads parar cambiar grupos en una cadena de grupo de percusión (p. 139), el ajuste "MODE" (mencionado anteriormente) debe estar ajustado en "KIT SELECT," y deberá pulsar el botón [CHAIN] para que se ilumine el indicador. (Los ajustes de la cadena de grupo de percusión deben definirse de antemano.)

Copiar varios ajustes

Puede copiar grupos de percusión, instrumentos, ajustes del mezclador, etc., al destino deseado. No obstante, al hacerlo se sobrescribirán los datos existentes en el nuevo destino, por lo que deberá tener cuidado al realizar esta operación.

Copiar un grupo de percusión (DRUM KIT COPY)



1. Pulse [KIT] y [F3 (▲ MENU)].
   Se ilumina [KIT] y aparece un menú emergente.
2. Pulse [INC/+], gire el dial VALUE o pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta "COPY."
3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
   Aparece la pantalla "COPY".
4. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "COPY."
5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar "KIT."
6. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el grupo de percusión de origen.
7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.
   "PRESET" se refiere a los grupos de percusión predefinidos (los grupos de percusión originales del TD-8); "USER" se refiere a los grupos de percusión que pueden editarse.

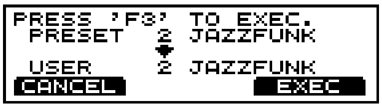
RECUERDE

Al restaurar los ajustes originales de un grupo de percusión editado, seleccione un grupo de percusión predefinido como origen de la copia.

8. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el grupo de percusión de destino.
9. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

10. Pulse [F2 (EXCHNG)] o [F3 (COPY)].

Aparece la pantalla de confirmación.



[F2 (EXCHG)]:
Se intercambia el contenido de los grupos de origen y de destino. Se trata de una forma cómoda de cambiar el orden de los grupos de percusión de manera secuencial.

NOTA

Puede seleccionarlo si utiliza un grupo "USER" para la copia. de destino.

[F3 (COPY)]:
Ejecute la copia. Se sobrescribe el contenido previo de la copia de destino.

11. Pulse [F3 (EXEC)] para ejecutar el procedimiento.

RECUERDE

Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelarlo.

CONSEJO

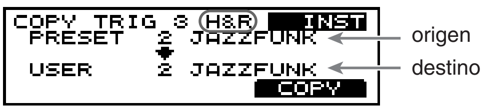
Puede utilizar FACTORY RESET (p. 172) para reinicializar el grupo de percusión seleccionado a los ajustes originales de fábrica.

Copiar un instrumento de grupo de percusión (INSTRUMENT COPY)

Copia el instrumento de la entrada de disparador seleccionada actualmente a la misma entrada de disparador de otro grupo de percusión.

NOTA

- *Se copian tanto el instrumento asignado al parche como el asignado al borde.*



- *No hay ajustes de borde disponibles para TRIGGER INPUT 1, 2, 11 y 12. Solamente se copiará el instrumento asignado al parche.*



1. Pulse [KIT] y [F3 (▲ MENU)].

Se ilumina [KIT] y aparece un menú emergente.

2. Pulse [INC/+], gire el dial VALUE o pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta "COPY."

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.

Aparece la pantalla "COPY".

4. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta "COPY."

5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar "INST."

6. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el grupo de percusión de origen.

7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

"PRESET" se refiere a los grupos de percusión predefinidos (los grupos de percusión originales del TD-8); "USER" se refiere a los grupos de percusión que pueden editarse.

RECUERDE

Al restaurar los ajustes originales de un grupo de percusión editado, seleccione un grupo de percusión predefinido como origen de la copia.

8. Golpee el pad del instrumento que desee copiar.

CONSEJO

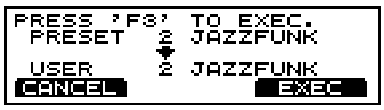
También puede seleccionarlo utilizando [TRIG SELECT].

9. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el grupo de percusión de destino.

10. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

11. Pulse [F3 (COPY)].

Aparece la pantalla de confirmación.

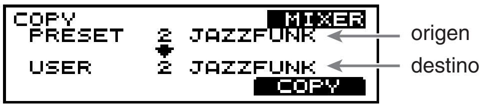


12. Pulse [F3 (EXEC)] para ejecutar el procedimiento.

RECUERDE

Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelarlo.

Copiar ajustes del mezclador (MIXER COPY)



1. Pulse [KIT] y [F3 (▲ MENU)].

Se ilumina [KIT] y aparece un menú emergente.

2. Pulse [INC/+], gire el dial VALUE o pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “COPY.”

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.

Aparece la pantalla “COPY”.

4. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “COPY.”

5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar “MIXER.”

6. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el grupo de origen.

7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

“PRESET” se refiere a los grupos de percusión predefinidos (los grupos de percusión originales del TD-8); “USER” se refiere a los grupos de percusión que pueden editarse.

RECUERDE

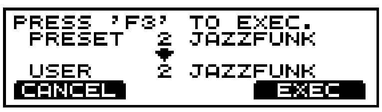
Al restaurar los ajustes originales de un grupo de percusión editado, seleccione un grupo de percusión predefinido como origen de la copia.

8. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el grupo de destino.

9. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

10. Pulse [F3 (COPY)].

Aparece la pantalla de confirmación.



11. Pulse [F3 (EXEC)] para ejecutar el procedimiento.

RECUERDE

Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelarlo.

Copiar ajustes de estudio (EFFECT COPY)



1. Pulse [KIT] y [F3 (▲ MENU)].

Se ilumina [KIT] y aparece un menú emergente.

2. Pulse [INC/+], gire el dial VALUE o pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta “COPY.”

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.

Aparece la pantalla “COPY”.

4. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor hasta “COPY.”

5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar “EFFECT.”

6. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el grupo de origen.

7. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

“PRESET” se refiere a los grupos de percusión predefinidos (los grupos de percusión originales del TD-8); “USER” se refiere a los grupos de percusión que pueden editarse.

RECUERDE

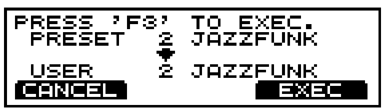
Al restaurar los ajustes originales de un grupo de percusión editado, seleccione un grupo de percusión predefinido como origen de la copia.

8. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor hasta el grupo de destino.

9. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

10. Pulse [F3 (COPY)].

Aparece la pantalla de confirmación.



11. Pulse [F3 (EXEC)] para ejecutar el procedimiento.

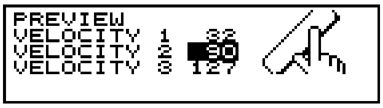
RECUERDE

Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelarlo.

Definir ajustes para el botón Preview

Para escuchar y editar instrumentos, pulse ligeramente [PREVIEW]. Pulse [TRIG SELECT] para seleccionar el número de entrada de disparador correspondiente al pad/ sonido que desee escuchar. El número de disparador aparecerá en la parte superior derecha de la pantalla. También puede distinguir el parche y el borde comprobando si [RIM] está o no iluminado.

Ajuste la velocidad que se utilizará durante la preescucha.



1. Pulse [SETUP] y [F3 (▲ MENU)].

Se ilumina [SETUP] y aparece un menú emergente.

2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE o pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "PREV."

3. Pulse [F3] para confirmar la selección.

Aparece la pantalla "PREV".

4. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor hasta "VELOCITY 1."

5. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para definir el ajuste.

6. Ajuste "VELOCITY 2" y "VELOCITY 3" de la misma manera.

CONSEJO

Si pulsa [PREVIEW] podrá preescuchar a la velocidad indicada por la posición del cursor.

7. Pulse [KIT].

Aparece la pantalla "DRUM KIT".

VELOCITY: 0–127

Cómo tocar sonidos en la preescucha

Manteniendo pulsado [SHIFT] y pulsando [PREVIEW]

El volumen se alterna en este orden: "VELOCITY 1," "VELOCITY 2," y "VELOCITY 3."

Pulsando SOLAMENTE [PREVIEW]

Toca a la velocidad seleccionada la última vez que pulsó [SHIFT] y [PREVIEW].

NOTA

Cuando el TD-8 está en marcha, la Preescucha se reproduce al volumen de "VELOCITY 2."

Capítulo 8

Capítulo 9 Características usando MIDI

Cuando utilice MIDi existen múltiples posibilidades:

Usar un secuenciador externo para salvar/cargar los kits de percusión, datos de patrones, etc. (Volcado hexadecimal)

Usar los pads para tocar instrumentos externos

Puede superponer sonidos en el TD-8 de la misma forma que puede tocar sonidos desde samplers y módulos de sonido MIDI (p. 152).

Usar el TD-8 como un módulo de sonido

Cuando se utiliza con un módulo de sonido MIDI, en lugar de ser sólo capaz de utilizar grupos de percusión, el TD-8 puede manejar un número incluso mayor de instrumentos simultáneamente (p. 104).

☞

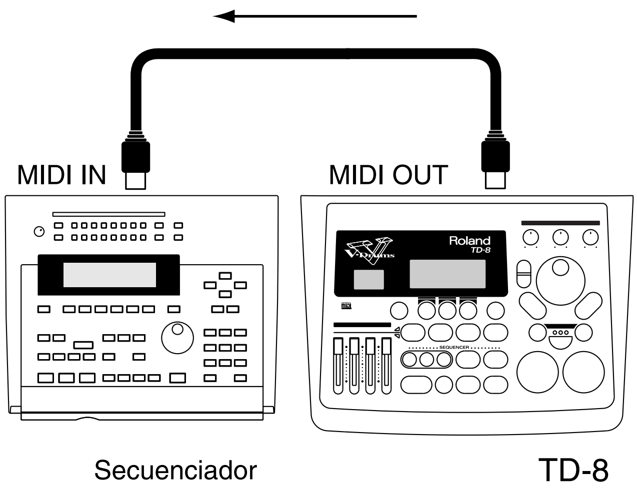
Para más información acerca de MIDI, consulte la sección "About MIDI" (p. 176).

Guardar datos en un instrumento MIDI externo (BULK DUMP)

Guardar datos

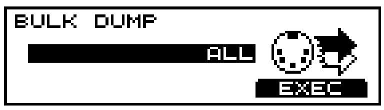
Para guardar datos, utilice el secuenciador externo tal como lo haría al grabar datos musicales, y realice los pasos siguientes, en el TD-8, tal como se indican en el siguiente diagrama.

1. Use un cable MIDI para conectar el conector MIDI OUT del TD-8 al secuenciador externo.



2. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], y a continuación [F3 (BULK)].

[SETUP] se ilumina y se visualiza la pantalla de "BULK DUMP".



3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar los datos que se van a transmitir.

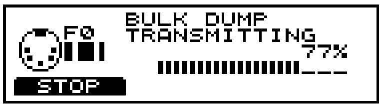
4. Si están seleccionados "USER PURC SET" y "DRUM KIT", siga en el paso **5**; en caso contrario, siga en el paso **7**.

5. Pulse CURSOR [▼] para situar el cursor en la fila inferior.

6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar los detalles del contenido que va a enviar.

7. Inicie el proceso de grabación en el secuenciador externo.

8. Pulse [F3 (EXEC)] para empezar a enviar datos.



RECUERDE

Si desea cancelar la transmisión, pulse [F1 (STOP)].

9. Cuando finalice la transmisión de los datos, se visualizará la siguiente pantalla.



TRANSMIT DATA: ALL, SETUP, DRUM KIT, USER PERC SET, USR PTNS&SONGS

ALL:

Se envían todos los datos, incluyendo la configuración, el kit de percusión, el grupo de percusión del usuario, el patrón del usuario y las canciones.

SETUP:

Se envían ajustes de disparo, pad y otros tipos.

DRUM KIT:

ALL:

Se envían todos los kits de percusión 1–64.

1–64:

Sólo se envían los datos del kit de percusión seleccionado.

USER PERC SET:

ALL:

Se envían todos los datos de los grupos de percusión de usuario 1–2.

USER1–2:

Sólo se envían los datos de los grupos de percusión de usuario seleccionados.

USR PTNS&SONGS:

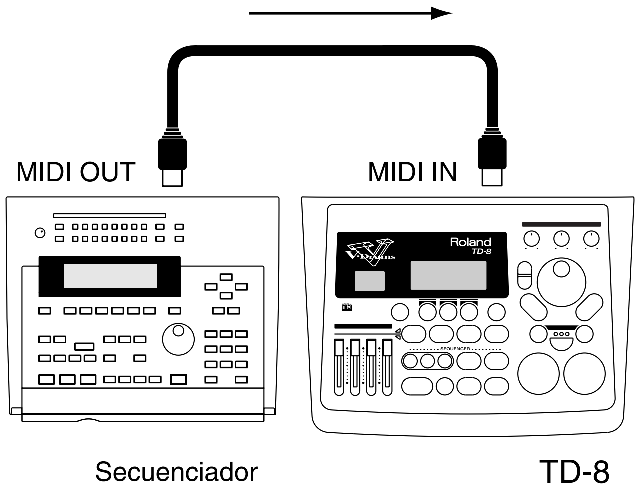
Se envían todos los datos de los patrones de usuario 701–800 y las canciones 1–50.

NOTA

El volcado hexadecimal es un tipo de mensaje exclusivo de sistema. Asegúrese de utilizar un secuenciador MIDI externo capaz de grabar mensajes exclusivos de sistema. Además, compruebe que el secuenciador no esté ajustado para no recibir mensajes exclusivos de sistema, "Do not receive System Exclusive messages."

Devolver los datos guardados al TD-8

1. Use un cable MIDI para conectar el conector MIDI-IN del TD-8 al conector MIDI OUT del secuenciador externo.



2. Envíe los datos de los ajustes desde el secuenciador externo al TD-8.

Se reproducen los ajustes transmitidos.

NOTA

En este momento, los datos del TD-8 son sobrescritos. Haga copia de seguridad de los datos importantes antes de llevar a cabo esta operación.

Seleccionar la ID de dispositivo

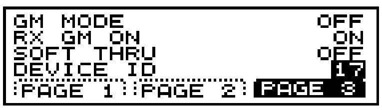
El ajuste aquí descrito es necesario sólo cuando desea transmitir datos separados a dos o más TD-8s al mismo tiempo. No cambie este ajuste en ningún otro caso.

NOTA

Si no conoce la ID que se utilizó para guardar los datos a través de un volcado no será posible volver a guardar los datos antes guardados.

RECUERDE

En los ajustes de fábrica se especifica el valor "17" para la ID de dispositivo.



1. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], luego [F1 (GLOBAL)], y luego [F3 (PAGE 3)].

[SETUP] se ilumina y se visualiza la pantalla "MIDI GLOBAL".

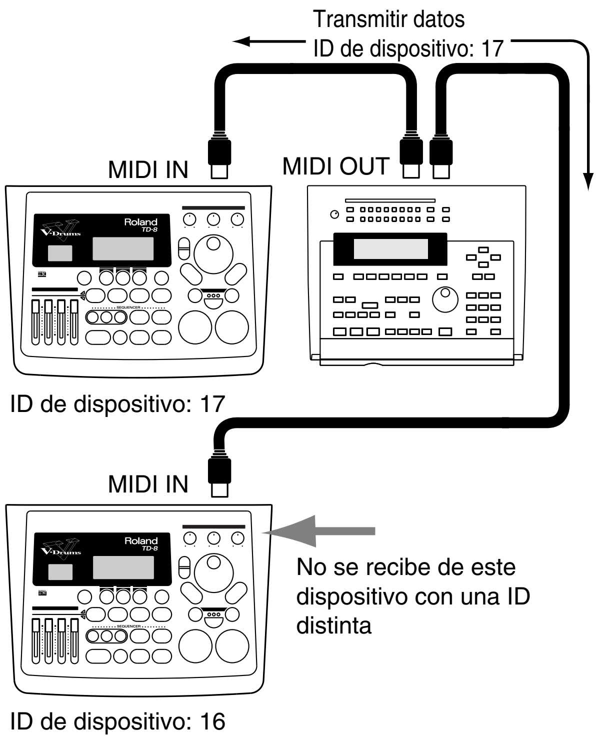
2. Pulse CURSOR [▼] para situar el cursor en “DEVICE ID.”

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para realizar el ajuste.

DEVICE ID: 1–32

Ejemplo:

Suponga que al salvar los datos vía volcado hexadecimal, el ID de dispositivo del TD-8 se ha seleccionado a “17.” Al retransmitir estos datos al TD-8, no los recibirá si el ID de dispositivo tiene un valor distinto a “17.”



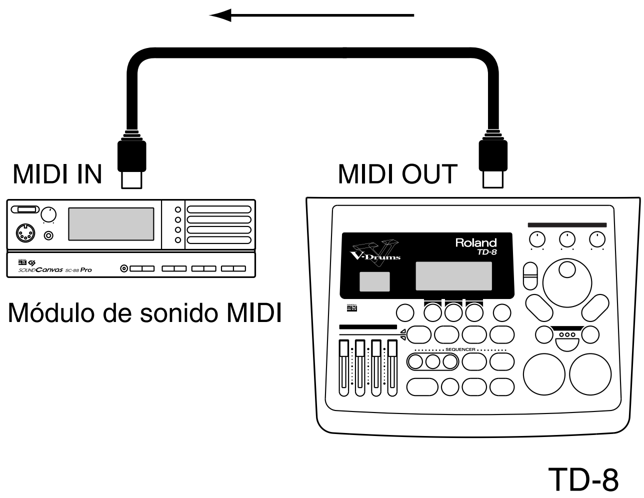
Escuchar un módulo de sonido externo MIDI tocando un Pad

Ajusta el TD-8 de manera que el módulo de sonido MIDI suene al golpear los pads.

CONSEJO

Con este ajuste se pueden tocar simultáneamente el TD-8 y el módulo de sonido externo.

Use un cable MIDI para conectar el MIDI OUT del TD-8 al MIDI IN del módulo de sonido externo MIDI.



Especificar los números de nota que envían los pads

Puede seleccionar el número de nota MIDI (número de tecla) que transmitirá cada pad. Seleccione el número de la nota del sonido que desee tocar en el módulo de sonido externo o sampler.



1. Pulse [KIT], luego [F1 (INST)], luego [F2 (EDIT)], y luego [F3 (MIDI)].

   [KIT] se ilumina y se visualiza la pantalla de “INST MIDI”.

2. Golpee un pad.

   Se visualiza la pantalla de ajustes del golpe del pad.

3. Pulse CURSOR [▲] para situar el cursor en “NOTE NUMBER.”

4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el número de nota.

NOTE NUMBER: 0 (C -1) –127 (G 9)

Para más información acerca de los ajustes de cambio de programa de fábrica, consulte la sección “NÚMEROS DE NOTA asignados a cada TRIGGER INPUTS” (p. 184) en la sección “Lista de grupos de percusión predefinidos.”

RECUERDE

Para el charles, realice el ajuste sólo para el número de la nota de abertura de charles (el valor por defecto es 46 (A#2)). Este valor ajustará también los sonidos de abertura y cierre del pedal.

Ejemplo:

Si reduce en 2 el número de nota de charles de abertura, los valores de Cerrar y Pedal también se reducirán en “2”.

Seleccionar el número de nota de la lista

Visualiza los números de las notas asignadas al parche.

1. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], luego [F1 (GLOBAL)], y luego [F3 (PAGE 3)].

   [SETUP] se ilumina, y se visualiza la pantalla de “MIDI GLOBAL”.

2. Golpee un pad.

   El cursor se desplaza al deslizador correspondiente al pad que ha golpeado.

3. Pulse CURSOR [▲] para situar el cursor en“NOTE NUMBER.”

4. Pulse [F3 (LIST)].

   Se visualiza la pantalla de “NOTE LIST”.

Se visualiza un asterisco (✱) en la pantalla cuando el mismo número de nota se ha seleccionado para más de un pad. Para más información, consulte la columna del párrafo siguiente.

5. Golpear un pad.

   El cursor se sitúa en el deslizador correspondiente al pad que ha golpeado.

CONSEJO

Puede realizar la selección pulsando CURSOR [▲] o [▼] y [TRIG SELECT].

6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE parra realizar el ajuste.

Asignar múltiples pads al mismo número de nota

Cuando se asigna el mismo número de nota a más de un pad, se toca el instrumento asignado al pad cuyo número de entrada TRIGGER INPUT es más bajo. Cuando los números de nota para cada parche y borde se duplican, se toca el instrumento del parche.

CONSEJO

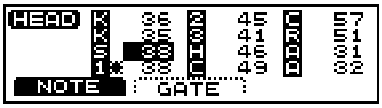
Los TRIGGER INPUTS que no suenan se marcan con un asterisco (✱) en la pantalla “NOTE LIST”.

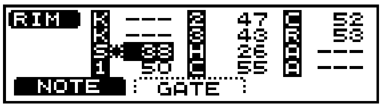
RECUERDE

Al golpear el pad, se envía el número de nota asignado al pad.

Ejemplo:

Si especifica “38” para el parche y el borde para TRIGGER INPUT 3 (SNARE) y para el parche de TRIGGER INPUT 4 (TOM1), ocurre los siguiente.



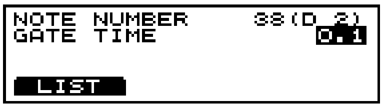


En este caso, cuando se recibe el número de nota 38, se toca el instrumento asignado al parche de TRIGGER INPUT 3 (SNARE).

Ajustar el tiempo de compuerta

Para cada pad, puede especificar el período de tiempo que la nota se "mantendrá" durante la transmisión desde MIDI OUT.

En general, los módulos de sonido de percusión producen sonido sólo en respuesta a mensajes del tipo "Note on" e ignoran los mensajes "Note off". Sin embargo, los módulos de sonido generales o samplers reciben los mensajes note-off que se transmiten y en respuesta desactivan el sonido. Por ejemplo, si está disparando un "bucle" en un sampler u otro tipo de sonidos entonces el parámetro de tiempo de compuerta es de suma importancia. Con los valores de fábrica (valores predefinidos), se ajusta al mínimo el tiempo de compuerta transmitido.



1. Pulse [KIT], luego [F1 (INST)], luego [F2 (EDIT)], y luego [F3 (MIDI)].

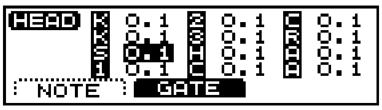
   [KIT] se ilumina, y se visualiza la pantalla de "INST MIDI".

2. Pulse CURSOR [▼] para situar el cursor en "GATE TIME."

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para realizar el ajuste.

RECUERDE

Pulse [F3 (LIST)] para visualizar una tabla de tiempos de compuerta asignados a los pads del kit de percusión seleccionado.
Golpee un pad, pulse CURSOR [▲] o [▼], o pulse [TRIG SELECT] para desplazar el cursor.



GATE TIME: 0.1–8.0

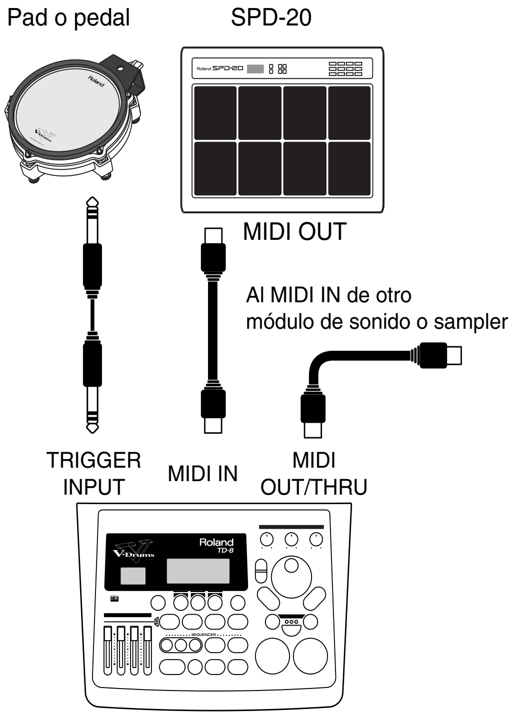
Ajustar los canales MIDI

Para ajustar el canal MIDI, consulte la sección "Ajustar el canal MIDI para una parte" (p. 155). Las interpretaciones en los pads se transiten desde MIDI OUT en el mismo canal que el ajuste del canal para la parte del kit de percusión ("KIT" en la página de ajustes).

Utilizar el Roland SPD-20 (SOFT THRU)

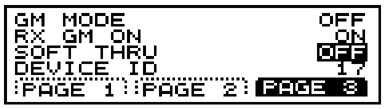
Esta sección describe cómo puede usar el Roland SPD-20 (un controlador MIDI) junto con los pads del TD-8 para tocar sonidos internos y un módulo de sonido externo.

1. Conecte el SPD-20, el TD-8, el módulo de sonido externo, etc.



2. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], luego [F1 (GLOBAL)], y luego [F3 (PAGE 3)].

   [SETUP] se ilumina, y se visualiza la pantalla de "MIDI GLOBAL".



3. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para para situar el cursor en "SOFT THRU."

4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar "ON."

   Los mensajes recibidos (a excepción de los mensajes exclusivos de sistema) en MIDI IN se transmitirán también desde el conector MIDI OUT/THRU.

CONSEJO

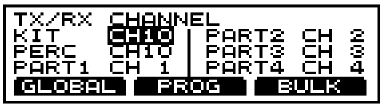
Si este ajuste no se utiliza, seleccione "OFF" para que la respuesta de disparo de los pads sea más rápida.

SOFT THRU: OFF, ON

Ajustes MIDI globales para el TD-8

Ajustar el canal MIDI para una parte

Para cada parte, puede especificar el canal en el que el TD-8 recibirá y transmitirá los mensajes MIDI.



1. Pulse [SETUP], y luego [F2 (MIDI)].
   [SETUP] se ilumina, y se visualiza la pantalla de “TX/RX CHANNEL”.
2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para colocar el cursor en la parte para la que va a ajustar el canal MIDI.
3. Use [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el canal.
   Para los valores de “1” a “16,” los mensajes MIDI se transmitirán y se recibirán en ese canal. El valor “OFF” le permite desactivar la recepción para esa parte, con lo que las notas no se recibirán.

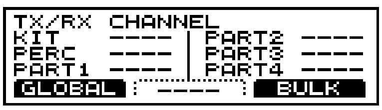
CONSEJO

Las partes de los grupos de percusión y de las partes de percusión se pueden superponer y ajustar a “CH 10.”

CHANNEL: CH1–CH16, OFF

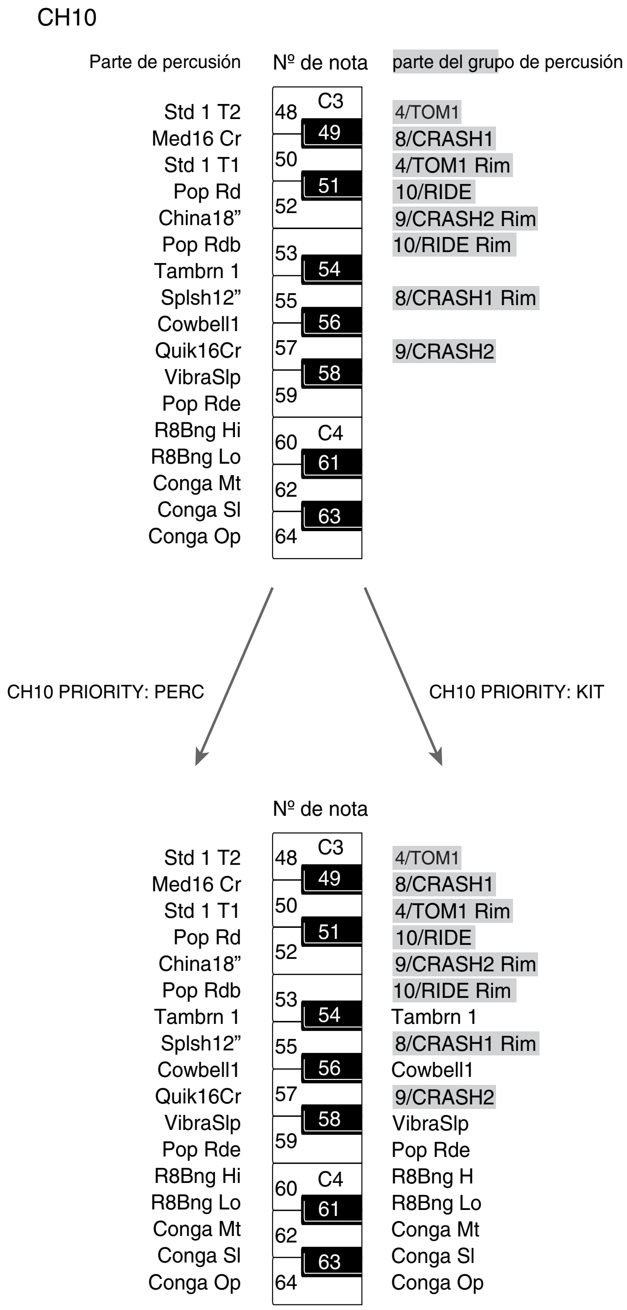
NOTA

En el modo GM (p. 160), el canal de la parte está predeterminado y no puede ser modificado. En modo GM, se marcan con líneas como en la figura siguiente.

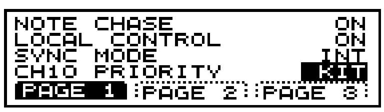


Ajustar la prioridad para tocar batería y percusión (CHANNEL 10 PRIORITY)

Este ajuste es necesario si la parte del grupo de percusión y la parte de percusión están simultáneamente asignadas al canal 10. Este ajuste selecciona los instrumentos que se tocarán con “prioridad” cuando se haya asignado el mismo número de nota a ambos, pad e instrumento en un grupo de percusión. Al importar datos al TD-8 desde un secuenciador externo (p. 112), se graba la parte seleccionada.



1. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], luego [F1 (GLOBAL)], y luego [F1 (PAGE 1)].
   [SETUP] se ilumina, y se visualiza la pantalla de “MIDI GLOBAL”.



2. Pulse CURSOR [▼] para situar el cursor en “CH10 PRIORITY.”
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para realizar el ajuste.

Capítulo 9

CH10 PRIORITY: KIT, PERC

KIT:

Al recibir una nota duplicada, el instrumento asignado a la parte del grupo de percusión (el instrumento del pad) suena. Si se recibe otro número de nota, se toca el instrumento de la parte de percusión.

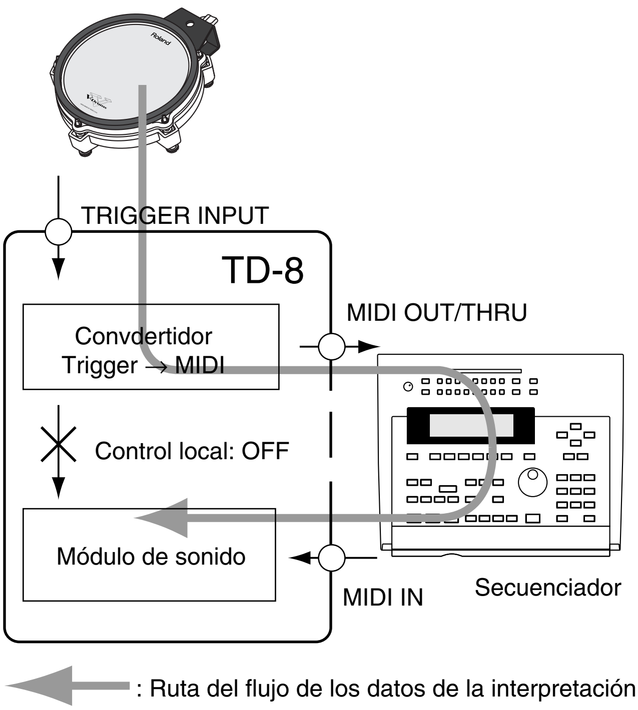
PERC:

Siempre suena el instrumento de la parte de percusión.

Desconectar el control local

Este ajuste es necesario cuando se desea grabar las interpretaciones del pad en un secuenciador MIDI externo.

Los datos de la interpretación del pad, en lugar de enviarse directamente a la sección del módulo de sonido (Local Control Off), primero se envían al secuenciador externo y luego al módulo de sonido del TD-8.

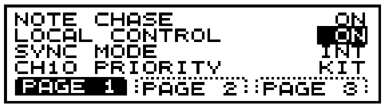


NOTA

Si realiza las conexiones y graba tal como se indica en la figura con el ajuste Local On, las notas duplicadas se retransmitirán al TD-8 y no se tocarán correctamente.

1. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], luego [F1 (GLOBAL)], y luego [F1 (PAGE 1)].

   [SETUP] se ilumina, y se visualiza la pantalla de “MIDI GLOBAL”.



2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para situar el cursor en “LOCAL CONTROL.”
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar “OFF.”

LOCAL CONTROL: OFF, ON

Fin de intercambio de los mensajes de Cambio de programa

Puede especificar si el TD-8 transmitirá o recibirá mensajes de cambio de programa a/de un dispositivo externo.

1. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], y luego [F2 (PROG)].

   [SETUP] se ilumina, y se visualiza la pantalla de “PROGRAM CHANGE”.



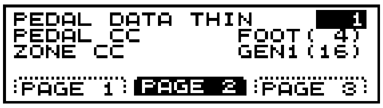
2. Pulse CURSOR [▲] o [▼], para seleccionar el grupo que desee ajustar.
3. La recepción se activa/desactiva cada vez que pulsa [F1]; cada vez que pulsa [F2] se activa o desactiva la transmisión.



Los cambios de programa asignados a los grupos de percusión se definen en la sección “Cambiar los números de kit seleccionados por los mensajes de Cambio de programa” (p. 158).

Reducir los datos enviados desde el FD-7 (PEDAL DATA THIN)

Esta función le permite evitar una transmisión excesiva de datos desde el pedal al secuenciador interno o a través de MIDI OUT.



1. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], luego [F1 (GLOBAL)], y luego [F2 (PAGE 2)].
   [SETUP] se ilumina, y se visualiza la pantalla de "MIDI GLOBAL".
2. Pulse CURSOR [▲] para situar el cursor en "PEDAL DATA THIN."
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para realizar el ajuste.

PEDAL DATA THIN: OFF, 1, 2

OFF:

No se reducen los datos enviados desde el pedal.

1:

Se reducen los datos enviados desde el pedal. En general, se seleccionará "1".

2:

Se reducen los datos enviados desde el pedal. Este ajuste da como resultado una mayor reducción de los datos que la que se produce al seleccionar "1".

RECUERDE

Cuando desee suavizar los cambios en el control de afinación con el pedal de control de charles, seleccione los valores "1" u "OFF".

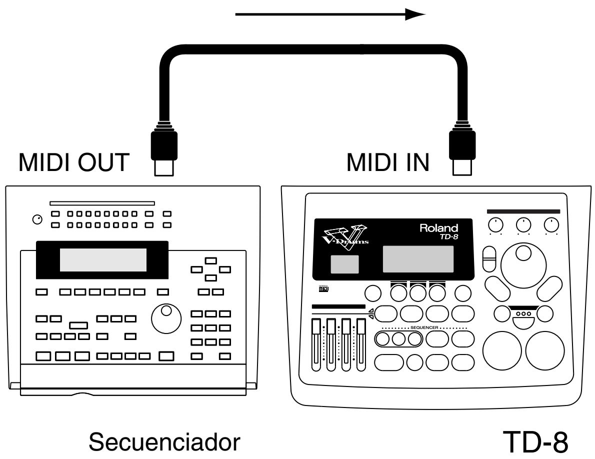
Utilizar el TD-8 como módulo de sonido

El TD-8 se utiliza como un módulo multitímbrico de seis partes. Se utiliza el canal MIDI seleccionado en "Ajustar el canal MIDI para una parte" (p. 155).

☞

- *Los ajustes aquí descritos son necesarios sólo cuando se utiliza el TD-8 como módulo de sonido MIDI. Para más información acerca de la creación de módulos de sonido, consulte los Capítulos 1–3.*
- *Si reproduce música para módulos de sonido GM del TD-8, consulte la sección "Utilizar el TD-8 como un módulo de sonido MIDI general" (p. 160).*

Use un cable MIDI para conectar el MIDI IN del TD-8 con el conector MIDI OUT de un secuenciador externo, teclado, etc.



CONSEJO

Cuando utilice el TD-8 como módulo de sonido, los sonidos que seleccione deben estar asignados a un PATTERN ya que el patrón almacena los parámetros cuyos sonidos está utilizando. En este caso resulta más adecuado utilizar un patrón vacío para realizar los ajustes.

1. Pulse [PATTERN], luego [F3 (▲ MENU)].
   [PATTERN] se ilumina, y se visualiza la pantalla un menú emergente.
2. Pulse [INC/+] o [DEC/-], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▲] o [▼] para situar el cursor en "NEW."
3. Pulse [F3] para confirmar la selección.
   Se selecciona un patrón vacío de forma automática.

NOTA

No se podrá utilizar si todos los patrones están ocupados. Consulte la sección "Eliminar un patrón [DELETE]" (p. 116) y borre los patrones no deseados antes de empezar la grabación.

Ajustar la correspondencia entre pads y números de nota recibidos

Consulte la sección “Especificar los números de nota que envían los pads” (p. 152).

Cambiar los números de kit seleccionados por los mensajes de Cambio de programa

Puede seleccionar libremente la correspondencia entre los números de cambio de programa y los kits de percusión seleccionados.



1. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], y luego [F2 (PROG)].
   [SETUP] se ilumina, y se visualiza la pantalla de “PROGRAM CHANGE”.
2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para situar el cursor en el kit para el que debe ajustar el número de programa.
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el número de programa que va a recibir.

Se visualiza un asterisco (✱) en la pantalla al seleccionar el número de programa para más de un kit de percusión. Para más información, consulte la columna del párrafo siguiente.

PROGRAM NUMBER: 1–128

(Cambio de programa: 0–127)

RECUERDE

Los ajustes del número de cambio de programa originales son los mismos que los números de los kits de percusión.

Acerca de los cambios de programa del kit de percusión y del grupo de percusión

Cuando se especifica el mismo cambio de programa para el kit de percusión y para el grupo de percusión

Cuando se asigna al mismo canal MIDI la parte del kit de percusión y la de percusión y el cambio de programa se ajusta a cada uno por duplicado, se seleccionan el kit de percusión y el grupo de percusión.

RECUERDE

El cambio de programa se envía durante la transmisión.

Cuando el número de cambio de programa se ajusta para múltiples kits de percusión o para varios grupos de percusión

Cuando el cambio de programa se ajusta a más de un kit de percusión o grupo de percusión recibido, se selecciona el kit o grupo de percusión con el número más bajo.

CONSEJO

El kit o grupo de percusión no seleccionados quedan marcados con un asterisco (✱).

RECUERDE

El cambio de programa seleccionado se envía durante la transmisión.

Cambiar los números de los grupos de percusión seleccionados con los mensajes de cambio de programa

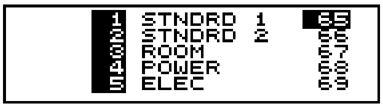
Puede seleccionar libremente la correspondencia entre los números de cambio de programa los grupos de percusión seleccionados.

CONSEJO

También puede cambiar los cambios de programa en los grupos de percusión predefinidos.

NOTA

Los cambios de programa en el modo GM (p. 160) están predeterminados y no se pueden modificar.



1. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], luego [F2 (PROG)], y luego [F3 (PERC)].

   [SETUP] se ilumina, y se visualiza la pantalla de "PERC".

2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para para situar el cursor en el grupo de percusión para el que desee ajustar el número de cambio de programa.

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el número de cambio de programa que desea recibir.

PROGRAM NUMBER: 1–128

(Cambio de programa: 0–127)

- *Para más información acerca de los kit de percusión y de los cambios de programa de los grupos de percusión, consulte la columna de la p. 158.*
- *Para más información acerca de los ajustes de los cambios de programa de fábrica, consulte la sección "Lista de grupos de percusión predefinidos" (p. 183).*

Cambiar los ajustes para las partes y los grupos de percusión

Para más información acerca de los procedimientos para realizar estos ajustes, consulte la sección "Definir los ajustes para la parte" (p. 102).

Utilizando un dispositivo externo MIDI podrá cambiar los instrumentos de acompañamiento (Partes 1-4, partes de los kits de percusión y partes). Envíe al TD-8 el cambio de programa (PC) y el Control Change Bank Select (CC0#, CC32#) desde un dispositivo MIDI externo.

NOTA

Para las instrucciones sobre cómo enviar Bank Select y Program Change desde un dispositivo MIDI externo, consulte el manual del usuario del dispositivo MIDI externo.

Para más información acerca de la correspondencia entre las partes de acompañamiento y los mensajes Bank Select y Program Change, consulte las secciones "Lista de instrumentos de acompañamiento" (p. 185) y "Aplicación MIDI" (p. 199).

Utilizar el TD-8 como un módulo de sonido MIDI general

El TD-8 dispone de un **modo GM** para la reproducción de partituras GM (datos musicales para módulos de sonido GM).

Para más información acerca del sistema GM, consulte la p. 13.

Cambiar al modo GM

Para la correcta reproducción de las partituras GM, es necesario ajustar el módulo de sonido al modo GM e inicializarlo para poderlo usar con los datos GM.

El TD-8 cambia al modo GM en los casos siguientes.

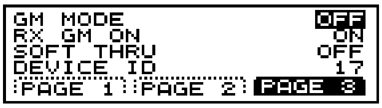
- **Cuando se pasa al modo GM**
- **Cuando se recibe un mensaje GM System ON desde un dispositivo MIDI externo**
- **Al reproducir una canción que cuenta con un mensaje GM System ON, y se recibe el mensaje GM System ON.**

Cuando el TD-8 pasa al modo GM, los grupos de percusión para utilizar con el sistema GM quedan asignados a la parte 10 y el resto de partes quedan asignadas a PIANO 1. Este ajuste no se puede cambiar en el TD-8. Cambie el ajuste enviando un Control Change Bank Select (CC0#, CC32#) y Program Change (PC) desde un dispositivo MIDI externo.

NOTA

- *Los cambios de programa en modo GM están predeterminados y no se pueden modificar. Los cambios de program a ajustados en "Cambiar los números de los grupos de percusión seleccionados con los mensajes de cambio de programa" (p. 159)no se pueden utilizar.*
- *Las partes del kit de percusión no se pueden tocar con mensajes MIDI enviados desde un dispositivo externo. Sólo se pueden tocar por medio de pads conectados al TD-8.*
- *La panoramización del grupo de percusión se basa en cómo suenen los grupos en los lugares en que se toca la percusión. Tenga en cuenta que la panoramización aconsejada en General MIDI queda invertida.*
- *Los secuenciadores no se pueden usar en el modo GM. Quedan desactivados los botones [PATTERN], [SONG], [PLAY/STOP], [REC], [TOP], [FWD], [BWD], [CLICK], y [TEMPO].*

Use los cambios de programa de "Lista de grupos de percusión predefinidos" (p. 183) y "Lista de instrumentos de acompañamiento" (p. 185).



1. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], luego [F1 (GLOBAL)], y luego [F3 (PAGE 3)].

   [SETUP] se ilumina, y se visualiza la pantalla de "MIDI GLOBAL".
2. Pulse CURSOR [▲] para situar el cursor en "GM MODE."
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar "ON."

   Se visualiza "GM ON" en la pantalla de "DRUM KIT".



RECUERDE

En el modo GM, los parámetros que no se pueden modificar paracen señalados.

Mensaje GM System ON

Este mensaje cambia el modo operativo de un dispositivo a un status adecuado para su uso con el sistema GM e inicializa el módulo de sonido de manera que sea compatible con el sistema GM.

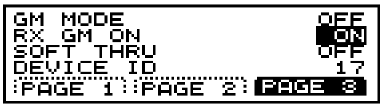
NOTA

Si selecciona "OFF" para "RX GM ON" se ignora el mensaje GM System ON.

Para más información sobre los ajustes de "RX GM ON" consulte la p. 161.

Impedir el cambio al modo GM

Este ajuste impide que el TD-8 cambie al modo GM, incluso cuando se reciba un mensaje "GM System ON message" de un dispositivo MIDI externo.



1. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], luego [F1 (GLOBAL)], y luego [F3 (PAGE 3)].

[SETUP] se ilumina, y se visualiza la pantalla "MIDI GLOBAL".

2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para situar el cursor en "RX GM ON."

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para realizar el ajuste.

RX GM ON: OFF, ON

OFF:

Aunque se reciba un mensaje "GM System ON message", el TD-8 no cambia al modo GM.
Si desea cambiar al modo GM siga los pasos descritos en la p. 160 para realizar el cambio de forma manual.

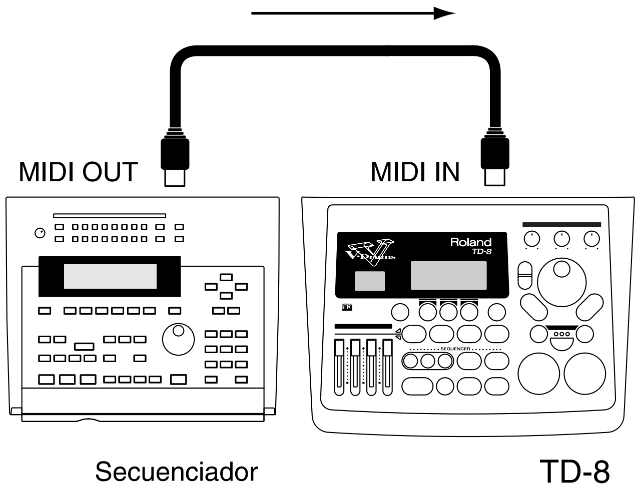
ON:

Al recibir un mensaje "GM System ON message", el TD-8 cambia al modo GM.

Tocar con una partitura GM

Reproducir partituras GM

1. Use un cable MIDI para conectar el MIDI IN del TD-8 con el conector MIDI OUT del secuenciador externo.



2. Siga los procedimientos descritos en la sección "Cambiar al modo GM" (p. 160) para activar el modo GM.

CONSEJO

En general, al comienzo de la partitura GM suele figurar el mensaje "GM SYSTEM ON MESSAGE", por lo que el TD-8 cambia automáticamente al modo GM al reproducir una partitura GM desde el inicio. Sin embargo, si la reproducción empieza en un punto no inicial de la partitura GM, el TD-8 no cambia al modo GM y los datos no se reproducen de forma correcta. Al reproducir partituras GM, use el botón para asegurarse de que haya cambiado al modo GM.

3. Reproduzca la partitura GM utilizando el dispositivo externo.

NOTA

El TD-8 no es compatible con el formato GS (una especificación común abogada por Roland para la estandarización de los módulos de sonido multitímbricos). Es posible que los datos musicales marcados con el logotipo GS (datos musicales GS) no se reproduzcan correctamente.

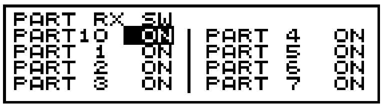
RECUERDE

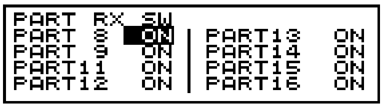
El modo GM del TD-8 se desactiva sólo cuando se recibe el mensaje "GM SYSTEM OFF MESSAGE" y cuando se utiliza el procedimiento de la p. 160 para desactivar, seleccionar "OFF", "GM MODE". Puesto que el mensaje "GM SYSTEM OFF MESSAGE" no está grabado en algunas partituras GM, una vez finalizada la reproducción, consulte la p. 160 y desactive el modo GM,

seleccionando “OFF” para “GM MODE”. Mientras está activo el modo GM no se puede utilizar el secuenciador.

Evitar la recepción de mensajes MIDI para una parte específica

Este ajuste impide la recepción de mensajes MIDI para una parte específica durante la reproducción de una partitura GM.





1. Active el modo GM (p. 160).

2. Mantenga pulsado [SHIFT] y pulse [MIXER].
Se visualiza la pantalla de “PART RX SW”.

3. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para situar el cursor en la parte que desea que no reciba mensajes MIDI.

CONSEJO

Al pulsar CURSOR [▼] cuando el cursor se encuentra en la “PART 7” se cambia a la pantalla de ajustes para las PARTS 8–16 (excepto la PART 10).

4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el valor “OFF.”

PART 1-16: OFF, ON

OFF:

No se reciben los mensajes MIDI.

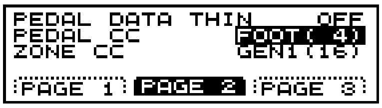
ON:

Se reciben los mensajes MIDI.

Mensajes MIDI para una mayor expresividad en las interpretaciones

Mensajes para el control de charles

El controlador de charles de TD-8 también transmite la profundidad con que se pisa el pedal, por medio de mensajes de cambio de control. Por defecto (los valores originales predefinidos), se utiliza el 4 de cambio de control. Utilizarán este número la recepción/transmisión a/de un secuenciador MIDI externo.
Si uno de los dispositivos MIDI que utiliza ya usa el número 4 de cambio de control, puede cambiar estos números.



1. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], luego [F1 (GLOBAL)], y luego [F2 (PAGE 2).
[SETUP] se ilumina, y se visualiza la pantalla de “MIDI GLOBAL”.

2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para situar el cursor en “PEDAL CC.”

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el número de cambio de control.

PEDAL CC: OFF, MOD (1), FOOT (4), GEN1 (16), GEN2 (17)

OFF:

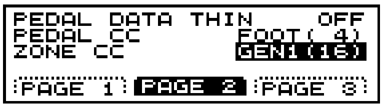
El control de datos de charles no se recibirá ni transmitirá vía MIDI IN o MIDI OUT.

MOD (1), FOOT (4), GEN1 (16), GEN2 (17):

El cambio de control especificado se utilizará para el control de charles. Este ajuste se utilizará tanto para recepción en MIDI IN como para la transmisión desde MIDI OUT.

Mensajes para la sensibilidad de posición

El TD-8 utiliza mensajes de cambio de control para indicar la posición en que se golpea un pad de caja. La posición desde el centro del pad hacia el borde se indica por el número 16 de cambio de control para la caja (TRIGGER INPUT 3). Estos números se utilizan tanto para la transmisión y recepción a/de un dispositivo MIDI externo.
Si uno de los dispositivos MIDI que utiliza ya usa el número 16 de cambio de control, puede cambiar estos números.



1. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], luego [F1 (GLOBAL)], y luego [F2 (PAGE 2)].

[SETUP] se ilumina, se visualiza la pantalla de “MIDI GLOBAL”.

2. Pulse CURSOR [▼] para situar el cursor en “ZONE CC.”

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el número de control de cambio.

ZONE CC: OFF, MOD (1), GEN1 (16), GEN2 (17)

OFF:

Los datos de sensibilidad de posición no se recibirán ni transmitirán vía MIDI IN ni MIDI OUT.

MOD (1), GEN1 (16), GEN2 (17):

Los datos de sensibilidad de posición se manejarán con el cambio de control específico. Este ajuste se aplica a la recepción vía MIDI IN y a la transmisión desde MIDI OUT.

Sincronización con un instrumento MIDI externo

Esta sección describe los ajustes que permiten sincronizar al secuenciador del TD-8 con un secuenciador externo MIDI. El dispositivo que efectúa la reproducción se describe como “maestro” y el que se sincroniza con la reproducción se denomina “esclavo”.

SYNC MODE: INT, EXT, REMOTE

INT (INTERNAL):

Se utiliza el ajuste del tempo del TD-8para la reproducción/grabación. Este es el ajuste seleccionado en los ajustes originales.

EXT (EXTERNAL):

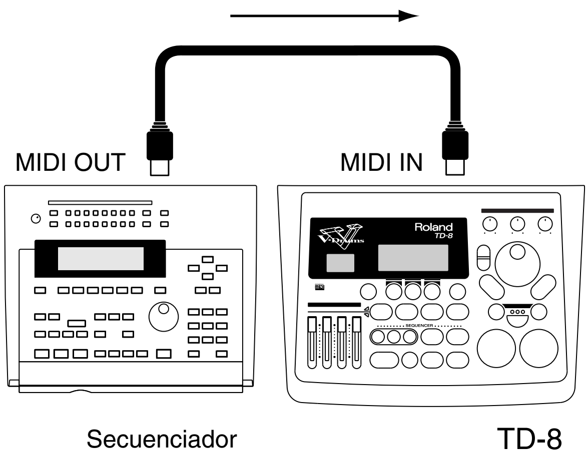
El secuenciador del TD-8 funciona en función de los datos del tempo (Reloj MIDI) del dispositivo externo.

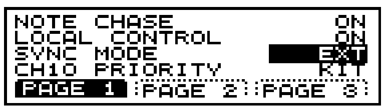
REMOTE:

El TD-8 obedecerá los mensajes de inicio/pausa/stop del dispositivo externo, pero reproducirá según sus propios ajustes de tempo.

Sincronizar con la reproducción de un secuenciador externo

En este caso, el TD-8 será el esclavo y el secuenciador externo el maestro.
Use un cable MIDI para conectar MIDI IN del TD-8 con el conector MIDI OUT del dispositivo externo.





1. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], luego [F1 (GLOBAL)], y luego [F1 (PAGE 1).

[SETUP] se ilumina, y se visualiza la pantalla de “MIDI GLOBAL”.

2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para situar el cursor en "SYNC MODE."

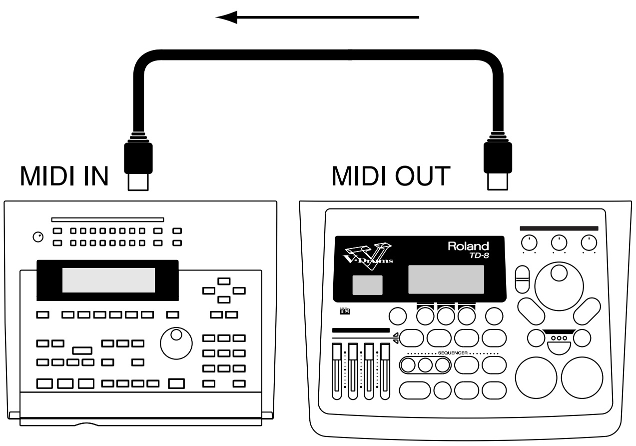
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar "EXT."

4. Inicie la reproducción desde el dispositivo transmisor (maestro).

Se inicia la reproducción sincronizada.

Sincronizar con el TD-8

En este caso, el TD-8 será el maestro y el secuenciador externo será el esclavo.
Use un cable MIDI para conectar MIDI OUT del TD-8 con el conector MIDI IN del dispositivo externo.





1. Pulse [SETUP], luego [F2 (MIDI)], luego [F1 (GLOBAL)], y luego [F1 (PAGE 1).

[SETUP] se ilumina, y se visualiza la pantalla de "MIDI GLOBAL".

2. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para situar el cursor en "SYNC MODE."

3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar "INT."

4. Realice estos ajustes desde el secuenciador externo de manera que se pueda sincronizar.

Para las instrucciones, consulte el manual del usuario del secuenciador externo.

5. Inicie la reproducción desde el TD-8.

Se iniciará la reproducción sincronizada.

V-Drums

MÓDULO DE SONIDO DE PERCUSIÓN TD-8

Apéndices

Solucionar problemas

Esta sección describe las comprobaciones a realizar en caso de problemas, y la manera de solucionarlos.

CONSEJO

Ejemplo:

Los procesos de operación se muestran de la manera siguiente.

([KIT] → [F2 (STUDIO)] → “LEVEL”)

1. Pulse [KIT].
2. Pulse [F2 (STUDIO)].
3. Pulse CURSOR [▲] o [▼] para desplazar el cursor a “LEVEL.”

Problemas con el sonido general

Ningún sonido

¿El volumen está ajustado correctamente?

Compruebe lo siguiente.

- ¿Ha bajado el mando [VOLUME CONTROLS]?
  → Gire el mando [VOLUME CONTROLS] para asegurarse.
- ¿Ha bajado los deslizadores [GROUP FADERS]?
  → Suba los deslizadores [GROUP FADERS] para los controles de los instrumentos superior e inferior.

RECUERDE

Al pulsar el botón [FADERS] cambia las funciones de [GROUP FADERS]. Si desea más detalles acerca de estas funciones, consulte “Utilizar [FADERS] y [GROUP FADERS]” (p. 21).

- ¿Ha bajado el nivel de volumen de un instrumento en el mezclador? ([MIXER] → “LEVEL”)
  → Golpee el pad que no suena para desplazar el cursor al deslizador de ese pad.
  Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para subir el valor (p. 92).
- ¿Ha bajado el nivel de volumen de un instrumento en el mezclador? ([MIXER] → “LEVEL”)
  → Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para subir el valor (p. 92).

¿Están correctamente conectados los pads?

→ Compruebe que las conexiones de los pads sean correctas, y que cada pad esté conectado a la entrada apropiada (p. 27).

→ Utilice únicamente los cables que se entregan para conectar los pads.

Si toca golpes en el borde en el PD-80R o PD-120, ¿el pad está conectado a TRIGGER INPUT 3 (SNARE)?

Ha ajustado el TD-8 para que no envíe ningún sonido

Compruebe lo siguiente.

- Si utiliza escobillas, ¿ha seleccionado un grupo especial para escobillas? ([KIT])
  → Al seleccionar el grupo de percusión, seleccione uno con el siguiente símbolo en el ángulo inferior derecho de la pantalla.



CONSEJO

Puede definir los ajustes del grupo de percusión para la interpretación con escobillas (p. 80).

- ¿Ha cambiado la asignación de salida? ([SETUP] → [F3 (▲ MENU)] → “OUT”)
  → Golpee el pad que no suena, de manera que el cursor se desplace al ajuste para el pad. Utilice [INC/+], [DEC/-] o el dial VALUE para seleccionar la salida correcta (p. 138).
- ¿El número de instrumento está ajustado en 1,024 (OFF)? ([KIT] → [F1 (INST)])
  → Seleccione un instrumento con el número 1–1,023.

Ningún sonido al pulsar [PREVIEW]

- ¿La velocidad del botón [PREVIEW] está ajustada en “0?” ([SETUP] → [F3 (▲ MENU)] → “PREV”)
  → Suba el valor de “VELOCITY1” – “VELOCITY3”.
- ¿Ha ajustado Local Control (p. 156) en “OFF?”
  → Local Control debe estar ajustado en “ON” si no se utiliza un secuenciador externo.

La reproducción del patrón se inicia al pulsar [PREVIEW]

- ¿Está ajustado de esta forma en el patrón del pad? ([KIT] → [F3 (▲ MENU)] → "PTN")
  → Ajuste "PATTERN" en "OFF."

CONSEJO

Para detener inmediatamente la reproducción de un patrón, pulse [PLAY/STOP]; el indicador se apaga.

El balance del volumen ajustado en el mezclador no se reproduce

- Group Fader y ajustes del mezclador
  → Al ajustar los niveles de volumen, ajuste todos los [GROUP FADERS] al mismo nivel, y a continuación ajuste el balance del volumen. Al hacerlo de esta forma, el balance de volumen ajustado puede reproducirse con la simple operación de llamar al grupo. Utilice los [GROUP FADERS] para realizar ajustes temporales en los niveles de volumen.

Ningún sonido al golpear fuertemente el pad

- ¿Ha golpeado un pad o pulsado el pedal alguna vez desde que ha puesto en marcha el TD-8 hasta que el nombre del grupo ha aparecido en la pantalla?
  → Apague el TD-8 y vuelva a ponerlo en marcha sin tocar ningún pad ni pedal mientras el equipo se pone en funcionamiento.

NOTA

Precauciones al activar el equipo

Al activar el TD-8, éste realiza una comprobación de los pads. Si golpea un pad o pulsa un pedal durante este proceso, los pads no pueden comprobarse adecuadamente, por lo cuál su funcionamiento no será correcto.

Al girar [MASTER] no cambia el volumen

El mando [MASTER] ajusta el volumen de los jacks MASTER OUTPUT, y no afecta al volumen de salida de los auriculares o de los jacks DIRECT OUTPUT.

No se aplica ningún ambiente

Compruebe lo siguiente.

- ¿Ha desactivado ambiente? ([KIT] → [F3 (▲ MENU)] → "FX SW")
  → Pulse [F1] para activar el efecto de ambiente (p. 81)
- ¿Ha bajado el nivel de ambiente de los instrumentos individuales? ([KIT] → [F2 (STUDIO)] → [F2 (AMBSND)])
  → Golpee el pad en que no se aplica el ambiente y desplace el cursor al deslizador de ese pad. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para subir el valor (p. 90).
- ¿Ha bajado el nivel de ambiente general del grupo? ([KIT] → [F2 (STUDIO)] → "LEVEL")
  → Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para subir el valor (p. 89).

No se aplica el ecualizador

- ¿El ecualizador está desactivado? ([KIT] → [F3 (▲ MENU)] → "FX SW")
  → Pulse [F3] para activar el ecualizador (p. 81)
- El GAIN está ajustado en "0?" ([KIT] → [F2 (STUDIO)] → [F1 (EQ)])
  → Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para ajustar "HIGH GAIN" y "LOW GAIN" en valores diferentes de "0" (p. 91).

El sonido de los auriculares está distorsionado

- A veces, si ajusta la salida de auriculares demasiado alta utilizando ciertos tones puede parecer que el sonido está algo distorsionado.
  → Utilice el mando de los auriculares para reducir la distorsión.

Salida principal, salida directa distorsionadas

- Ciertos "SHELL DEPTH," "HEAD TYPE," y "EQ" pueden hacer que el sonido parezca algo distorsionado.
  → Utilice el control LEVEL del mezclador para bajar el volumen de los pads. ([MIXER] → "LEVEL")
  → También puede eliminar la distorsión situando el ajuste PAN cerca del centro del campo. ([MIXER] → "PAN")

Problemas con los pads y pedales

No se produce el sonido deseado

¿Son correctos los ajustes del tipo de disparo?

→ Consulte “Especificar los Tipos de Pads a Conectar” (p. 34), y realice los ajustes necesarios. ([SETUP] → [F1 (TRIG)])

¿Son correctos los ajustes de sensibilidad del pad?

→ Consulte “Ajustar la Sensibilidad de un pad” (p. 46), y realice los ajustes necesarios. ([SETUP] → [F1 (TRIG)] → [F1 (BASIC)])

→ Si le resulta difícil obtener un buen sonido utilizando los pads de un fabricante diferente de Roland, consulte “Ajustar la sensibilidad del pad (Parámetros de Disparo Básicos)” (p. 129) en “Uso avanzado,” y a continuación cambie los ajustes del parámetro de disparo.

NOTA

Es posible que no mejoren las condiciones si se utilizan pads que no sean Roland, incluso después de cambiar los ajustes de parámetro de disparo.

RECUERDE

Para una óptima expresión en la interpretación, recomendamos el uso exclusivo de pads Roland.

¿El parche del PD-80, PD-80R, PD-100, o PD-120 está apretado correctamente?

→ Si el volumen del pad u otra cualidad es inestable, apretar un poco la tensión del parche mejora la estabilidad.

¿La sensibilidad del borde (RIM SENS; p. 129) y la sensibilidad de baquetas cruzadas (CROSS STICK; p. 134) están ajustadas correctamente? ([SETUP] → [F1 (TRIG)] → [F1 (BASIC)] o [F2 (ADVNCD)])

→ Realice cada ajuste correctamente.

Se oye un instrumento diferente al asignado

- ¿Existe un error en la elección del parche y del borde?
  → Con algunos parámetros, puede realizar ajustes por separado para el parche y para el borde. En esos casos, realice los ajustes después de comprobar “ r ” en el ángulo superior derecho de la pantalla (p. 82).
- ¿Toca los golpes en el borde y las baquetas cruzadas correctamente?
  → Para tocar **golpes en el borde**, golpee el parche y el borde simultáneamente (p. 41). Para **baquetas cruzadas**, asegúrese de que la mano o la baqueta no toque ni golpee el parche (p. 42).
- Si interpreta con el método de baquetas cruzadas (p. 42) o con barrido (deslizando la escobilla por el parche), ¿ha seleccionado el instrumento correcto?
  → Consulte “Lista de instrumentos de percusión” (p. 179) y seleccione un instrumento que pueda utilizarse para los métodos de baquetas cruzadas y barrido.

Problemas con el MIDI

Ningún sonido al utilizar un controlador externo (secuenciador, teclado, etc.)

¿Ha bajado un ajuste de volumen interno?

Compruebe lo siguiente.

- ¿Ha bajado el volumen general de la parte? ([PATTERN] → [F2 (▲ PART)] → [SETUP] → [F2 (PAGE 2)] → “LEVEL”)
  → Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para subir el valor (p. 103).
- ¿Ha bajado el volumen de un instrumento del grupo de percusión? ([PATTERN] → [F2 (▲ PART)] → [SETUP] → [F3 (INST)] → [F3 (EDIT)] → “LEVEL”)
  → Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para subir el valor (p. 105).

¿Es correcto el canal MIDI de la parte? O está ajustado en “OFF?” ([SETUP] → [F2 (MIDI)])

→ Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el canal MIDI (p. 155).

El volcado general no se transmite

Compruebe lo siguiente.

- ¿Ha conectado correctamente el cable MIDI?

→ Si desea guardar un volcado general en un aparato externo, conecte el conector MIDI OUT/THRU del TD-8 al conector MIDI IN del secuenciador externo (p. 150).

- ¿Ha seleccionado el ajuste "Ninguna recepción de mensajes exclusivos MIDI" en el aparato MIDI externo?

→ Consulte el manual del usuario del aparato MIDI externo.

RECUERDE

La información exclusiva del sistema es una información única de aparatos concretos, por lo que es necesario verificar todos los ajustes.

En el modo GM, no se oye ningún sonido de una parte determinada en una interpretación

- ¿El TD-8 está ajustado para no recibir mensajes MIDI? ([SHIFT] + [MIXER])

→ Pulse CURSOR [▲] o [▼] para seleccionar la parte y cambiar el ajuste ON/OFF (activado/desactivado) (p. 162).

Problemas con el secuenciador

La pantalla de patrón o canción no aparece

- ¿El TD-8 está en modo GM? ([SETUP] → [F2 (MIDI)] → [F1 (GLOBAL)] → [F3 (PAGE 3)])

→ Ajuste "GM MODE" en "OFF" (p. 160). El secuenciador no funciona cuando el TD-8 está en modo GM.

Al pulsar [PLAY/STOP] no se oye ningún sonido

- ¿Los deslizadores [GROUP FADERS] están bajados?

→ Pulse el botón [FADERS], y realice los ajustes necesarios (p. 21).
Utilice [KICK], [SNARE], [HI-HAT], [TOMS], y [CYMBALS] para ajustar las partes del grupo de percusión, [OTHERS] para ajustar las partes de percusión, y [BACKING] para ajustar las partes de acompañamiento.

- ¿Se está reproduciendo un patrón vacío?

→ Reproduzca un patrón que contenga información musical (p. 99).

No se oye ningún sonido de una parte determinada en una interpretación

- ¿Ha enmudecido la parte? ([PATTERN] → [F2 (▲ PART)] → [MUTE])

→ Seleccione [F1], [F2], o [F3] (p. 106).

Sólo deja de reproducirse la interpretación de percusión en un patrón o canción

- ¿Sólo enmudece la percusión en la parte de percusión? ([PATTERN] → [F2 (▲ PART)] → [MUTE])

→ Consulte las p. 107 y realice los ajustes necesarios.

El sonido de patrón o canción es diferente

- ¿Ha cambiado algunos ajustes de parte? ([PATTERN] → [F2 (▲ PART)] → [SETUP])
  → Consulte la p. 102 y realice los ajustes de parte necesarios.

NOTA

*Es posible cambiar los ajustes de instrumento del grupo de percusión, incluso cuando Pattern Lock está activado (*p. 119*).*

La reproducción se detiene inmediatamente después de empezar

- ¿Está seleccionado “TAP” para PLAY TYPE del patrón? ([PATTERN] → [F3 (▲ MENU)] → [FUNC] → [F2 (TYPE)] → “PLAY TYPE”)
  → Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar un ajuste diferente de “TAP” (p. 100).

CONSEJO

“TAP” remite a la función de reproducción adecuada en el patrón de pad (golpeando ligeramente el pad se reproducirá el patrón) (p. 140).

El patrón asignado al pad no se reproduce

- ¿El indicador [SONG] está iluminado?
  → Cuando el botón [SONG] está iluminado continuamente, el tipo de reproducción cambia sólo a los patrones “TAP”; estos patrones pueden reproducirse mediante la función Pad Pattern (p. 140).

El patrón de usuario no puede grabarse o editarse

- ¿Está activado Pattern Lock? ([PATTERN] → [F3 (▲ MENU)] → [LOCK])
  → Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para desactivarlo (p. 119).

Problemas con la claqueta

La claqueta no suena

- ¿Está iluminado el botón [CLICK]?
  → Pulse [CLICK] para iluminar el botón (p. 94).
- Ha bajado el deslizador [CLICK] de [GROUP FADERS]?
  → Pulse el botón [FADERS]. El indicador inferior a la izquierda del botón se ilumina; suba el deslizador [CLICK] (en el extremo de la derecha<<<) (*p. 21*).
- ¿Es correcto el destino de salida del sonido de la claqueta? ([CLICK] → [F2 (INST)] → “OUTPUT”)
  → Si está ajustado en “BOTH,” el sonido de claqueta se envía a MASTER OUTPUT y a los auriculares; Si está ajustado en “PHONES,” el sonido de claqueta se envía a los auriculares (p. 95).

Problemas con la pantalla

Los ajustes de pantalla no cambian o el cursor no se desplaza al golpear el pad

- ¿Está bloqueada la pantalla de ajustes de instrumento (Edit Lock)?

→ Utilice [TRIG SELECT] para seleccionar otro pad.

CONSEJO

Edit Lock (p. 83) sólo se puede liberar desde el TD-8.

Los indicadores de disparo se iluminan por su cuenta

- ¿Un altavoz o similar suena a un volumen alto cerca de un pad?

→ Mueva el altavoz, o cambie la orientación del pad. Compruebe también la instalación de los pads y que el pie sea estable para eliminar el exceso de vibraciones.
A veces, el pad puede detectar la vibración del altavoz como un señal de disparo.

La pantalla es muy clara u oscura

→ La visibilidad de la pantalla cambiará según el ángulo de visualización y las condiciones de iluminación de la habitación.

CONSEJO

Puede ajustar el contraste de la pantalla si mantiene pulsado [KIT] y gira el dial VALUE.

Recuperar los ajustes originales

Recuperar todos los ajustes originales (Factory Reset)

Esta función devuelve todos los ajustes de pad e instrumento, así como la información de canciones y patrones guardados en el TD-8, a los ajustes que estaban en efecto al salir el equipo de fábrica.

NOTA

Toda la información y ajustes guardados en el TD-8 se pierden al realizar esta operación. Siga el procedimiento descrito en "Volcado general" (p. 150) para guardar cualquier información o ajuste que deba conservar en un aparato MIDI externo.



1. Pulse [SETUP], y a continuación [F3 (▲ MENU)].
   [SETUP] se ilumina, y aparece un menú emergente.
2. Pulse [INC/+], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor a "RESET."
3. Pulse [F3] para confirmar el nombre.
   Aparece la pantalla "FACTORY RESET".
4. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el parámetro para el cuál desea recuperar los ajustes originales.
5. Pulse [F3 (EXEC)] para ejecutar esta operación.
   Aparece la pantalla de confirmación.



6. Pulse [F3 (EXEC)] para ejecutar Factory Reset.

RECUERDE

Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelar la operación.

FACTORY RESET:
ALL, THIS DRUM KIT, ALL DRUM KITS, ALL PERC SETS, ALL PATTERNS, ALL SONGS

ALL:
Devuelve todos los ajustes a los valores originales.

THIS DRUM KIT:
Devuelve el grupo de percusión seleccionado a los ajustes originales.

ALL DRUM KITS:
Devuelve todos los ajustes del grupo de percusión a los ajustes originales.

ALL PERC SETS:
Devuelve todos los ajustes del grupo de percusión del usuario a los ajustes originales.

ALL PATTERNS:
Devuelve todos los ajustes de información de patrón del usuario a los ajustes originales.

ALL SONGS:
Devuelve todos los ajustes de información de canción a los ajustes originales.

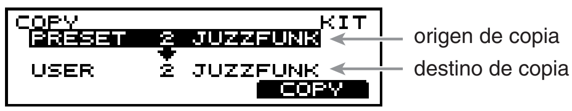
RECUERDE

Al realizar Factory Reset, los valores de los ajustes de [GROUP FADERS] se ajustan al volumen máximo, sin tener en cuenta la posición de los deslizadores.

Recuperar los valores originales del grupo de percusión, instrumento, mezclador, y ajustes de efecto (COPY)

Puede recuperar los valores originales del grupo de percusión, instrumento, mezclador, y otros ajustes con la función Copy (p. 146).

Ejecutar esta operación elimina el contenido del destino de copia, por lo tanto compruebe atentamente todos los contenidos antes de realizar esta operación.



1. Pulse [KIT], y a continuación [F3 (▲ MENU)].
   [KIT] se ilumina, y aparece un menú emergente.
2. Pulse [INC/+], gire el dial VALUE, o pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor a "COPY."
3. Pulse [F3] para confirmar el nombre.
   Aparece la pantalla "COPY".
4. Seleccione el contenido que se copiará.

☞ *Si desea más detalles acerca de la función de copia, consulte la p. 146.*

5. Pulse [F3 (COPY)].
   [Aparece la pantalla de confirmación.
6. Pulse [F3 (EXEC)] para ejecutar esta operación.

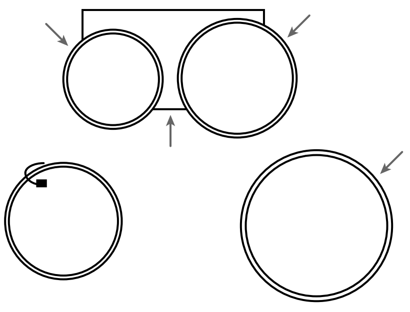
RECUERDE

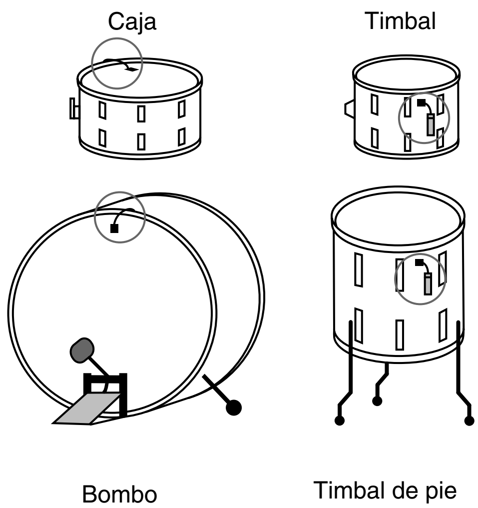
Pulse [F1 (CANCEL)] para cancelar la operación.

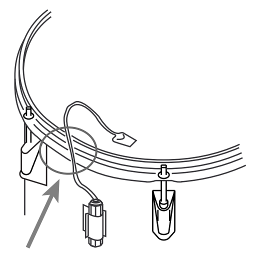
Utilizar disparadores de percusión acústica

Esta sección describe cómo instalar un disparador de percusión comercial.

1. Instalar el disparador de percusión acústica en el instrumento acústico.







Compruebe que el cable no toque

Instrumento	Dónde instalarlo
Bombo	En el parche (5 a 10 cm del borde)
Caja	En el parche (2 a 3 cm del borde)
Timbal	En el cuerpo (al lado de un asa situada a 1 cm del borde del parche)
Timbal de pie	En el cuerpo (al lado de un asa situada a 1 cm del borde del parche)

RECUERDE

Si el disparador de percusión acústica de un timbal tiene un nivel de salida bajo, instálelo en el parche.

2. Utilice un cable monaural para conectar el disparador de percusión acústica al jack trigger input del TD-8.

3. Defina los ajustes del disparador en el TD-8.

1. Pulse [SETUP], y a continuación [F1 (TRIG)].
   [SETUP] se ilumina, y aparece la pantalla “TRIG”.
2. Pulse CURSOR [▲] para desplazar el cursor al número de BANK.
3. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para seleccionar el número de BANK.
4. Pulse CURSOR [▼] para desplazar el cursor al tipo de disparador.
5. Golpee un pad.

CONSEJO

Puede realizar la selección pulsando CURSOR [▲] o [▼] y [TRIG SELECT].

6. Pulse [INC/+] o [DEC/-] o gire el dial VALUE para realizar el ajuste.
   Consulte el diagrama siguiente, y especifique el tipo de pad correspondiente.

Diagrama de pantalla	Tipo utilizado
KIK	bombo
SNR	caja
TOM	timbal
FLR	timbal de pie

4. Al golpear el instrumento, suena el TD-8.

Si se produce un sonido de calidad pobre, cambie la posición del disparador de percusión, y consulte “Utilizar el TD-8 con percusión acústica (Acoustic Drum Trigger)” (p. 135) para definir los ajustes necesarios.

NOTA

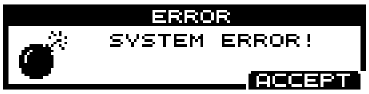
- *Para que el disparador de percusión acústica no recoja vibraciones extrañas, no permita que el cable toque el borde o el cuerpo.*
- *Enmudezca el bombo y la caja. Si utiliza el enmudecimiento de anillo, corte parte del anillo para que el disparador de percusión acústica esté directamente en contacto con el parche.*
- *Para los detalles acerca de la correspondencia entre la velocidad de la interpretación y el volumen del TD-8, consulte la p. 129.*

Mensajes y mensajes de error

Esta sección lista los mensajes (mensajes de error) que aparecen en el TD-8 y explica el significado de cada mensaje, junto con las medidas que deben tomarse.

RECUERDE

Si aparece la indicación "ACCEPT" sobre [F3] como en la siguiente figura, al pulsar este botón se cerrará la ventana del mensaje.

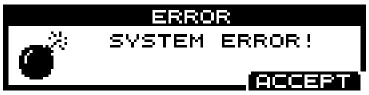


Mensajes de error

Si el TD-8 no funciona correctamente o si se ejecuta una operación incorrecta, la pantalla muestra un mensaje. Lea esta sección y tome las medidas necesarias.

Mensajes de error de sistema y pila

SYSTEM ERROR!



Se ha producido un problema en el sistema interno. Póngase en contacto con su distribuidor o con el servicio técnico.

BACKUP NG! EXECUTE FACTORY RESET ALL!



La información en la memoria del TD-8 puede estar corrompida.
La pila de seguridad interna del TD-8 (la pila que se utiliza para guardar la información de la memoria de usuario) está totalmente descargada; se ha perdido la información interna.

☞ Póngase en contacto con su distribuidor o con el servicio técnico para que cambien la pila. Siga los mensajes que aparecen en la pantalla para realizar Factory Reset; podrá utilizar el equipo temporalmente.

NOTA

Realizar Factory Reset elimina toda la información y ajustes actuales del TD-8, y recupera los ajustes originales.

BACKUP BATTERY LOW!



La pila de seguridad interna del TD-8 (una pila que conserva la información de la memoria de usuario) está muy descargada.

☞ Póngase en contacto con su distribuidor o con el servicio técnico para que cambien la pila.

Mensajes de error MIDI

MIDI OFFLINE!



Se ha desconectado un cable MIDI. (O la comunicación con el aparato MIDI externo se ha detenido por algún motivo.)

☞ Compruebe que los cables MIDI no se han desconectado o estropeado.

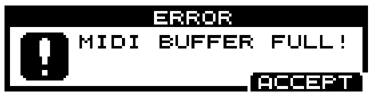
CHECKSUM ERROR!



El valor de la suma de comprobación de un mensaje exclusivo de sistema es incorrecto.

☞ Corrija el valor de la suma de comprobación.

MIDI BUFFER FULL!



Se han recibido muchos mensajes MIDI en un tiempo muy corto, y no han podido procesarse.

☞ Compruebe que el aparato MIDI externo esté conectado correctamente (p. 157). Si el problema persiste, reduzca la cantidad de mensajes MIDI que se envían al TD-8.

Mensajes de error del secuenciador

DATA OVERLOAD!



El patrón y la canción contienen una cantidad excesiva de información, y no pueden enviarse con éxito desde MIDI OUT.

☞ Intente eliminar una pista que tenga demasiada información.

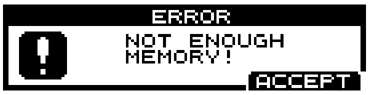
99 MEASURE MAXIMUM



Se ha excedido el número máximo de compases que pueden grabarse en un patrón; no pueden realizarse más grabaciones ni ediciones que añadan compases.

☞ Suprima los compases innecesarios desde el patrón que se graba o edita (p. 116).

NOT ENOUGH MEMORY!



No pueden grabarse o editarse patrones porque no hay suficiente memoria interna. Vuelva a intentarlo después de suprimir patrones que ya no necesite.

☞ Intente suprimir patrones que ya no sean necesarios (p. 116).

PRESET PATTERN!



Este es un patrón predefinido; no puede editarse ni grabarse.

☞ Edite o grabe después de copiar el patrón en el área del patrón de usuario (p. 113).

PATTERN LOCK ON!



Pattern Lock está activado para este patrón; no puede editarse ni grabarse.

☞ Desactive Pattern Lock (p. 119).

EMPTY PATTERN!



Este patrón no contiene información de interpretación; no puede editarse.

NO EMPTY PATTERN



No hay patrones vacíos para grabar.

☞ Suprima la información innecesaria (p. 116).

EMPTY SONG!



Esta canción no contiene información de interpretación; no puede editarse.

99 STEP MAXIMUM



Se ha excedido el número máximo de intervalos que pueden grabarse en una canción; no pueden realizarse más ediciones que añadan intervalos.

☞ Suprima los intervalos innecesarios desde la canción que se edita (p. 125).

Mensajes de error del grupo de percusión

PRESET PERC SET!



Este es un grupo de percusión predefinido; no es posible cambiar los instrumentos.

☞ Realice los cambios después de copiar el grupo de percusión en un grupo de percusión de usuario (p. 104).

Mensajes

PRESET PATTERN! CHANGES MADE WILL NOT BE RETAINED!



Este es un patrón predefinido; no se guardarán los cambios en los ajustes.
Al seleccionar otro patrón se recuperan los ajustes originales de patrón.

☞ Realice los cambios en los ajustes después de copiar el patrón en uno de los patrones de usuario (p. 113). Los cambios realizados en los ajustes del patrón de usuario se guardan automáticamente.

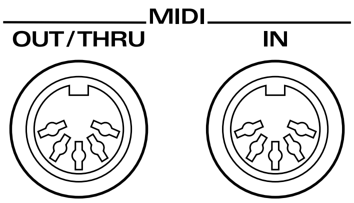
Acerca de MIDI

MIDI (Interface Digital para Instrumentos Musicales) es una especificación estándar que permite intercambiar información musical entre instrumentos musicales electrónicos y ordenadores. Con un cable MIDI que conecta aparatos MIDI equipados con conectores MIDI, pueden tocarse varios instrumentos con un solo teclado, interpretar con varios instrumentos MIDI en grupo, programar los ajustes de forma que cambien automáticamente para corresponder a la interpretación mientras la canción progresa, y más.

Si utiliza sólo pads con el TD-8, no es necesario tener un conocimiento detallado de MIDI. Si desea utilizar un teclado MIDI para grabar patrones en el TD-8, utilizarlo como módulo de sonido con secuenciadores externos, o aprender a utilizar el TD-8 a un nivel más avanzado, lea las explicaciones que se dan a continuación.

Conectores MIDI

El TD-8 está provisto de dos tipos de conectores MIDI, cada uno funciona de forma diferente.



Conector MIDI IN

Este conector recibe mensajes de aparatos MIDI externos (teclados, secuenciadores, controladores, etc.) para tocar los instrumentos del TD-8 o cambiar sus ajustes.

Conector MIDI OUT/THRU

El TD-8 utiliza los conectores MIDI OUT y MIDI THRU combinados. El ajuste “SOFT THRU” (p. 154) determina qué función se utiliza. Con los ajustes originales, está ajustado en MIDI OUT.

OUT

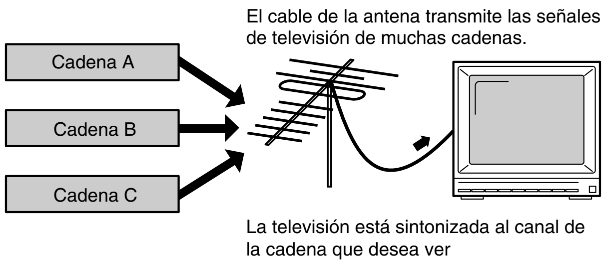
Este conector transmite mensajes MIDI a equipos MIDI externos. El conector MIDI OUT del TD-8 se utiliza para enviar información de interpretación del pad y del secuenciador, así como información que se utiliza para guardar diversos ajustes y patrones (Volcado general, p. 150).

THRU

Los mensajes MIDI recibidos en MIDI IN vuelven a transmitirse sin ningún cambio desde este conector.

Canales MIDI y fuentes de sonido multitímbricas

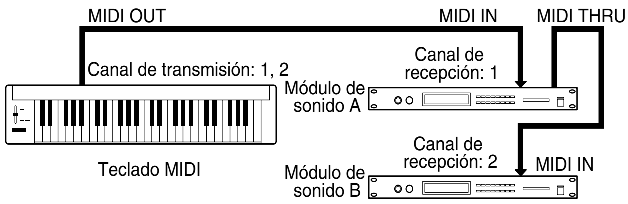
MIDI transmite muchos tipos de datos a través de un único cable MIDI. Esto es posible gracias al concepto de canales MIDI, que permiten a un aparato distinguir los datos que no van dirigidos a él. De alguna manera, los canales MIDI son similares a los canales de televisión.Al cambiar el canal de una televisión puede verse el programa emitido por otra cadena. De la misma manera, MIDI también permite a un aparato seleccionar la información dirigida a él entre toda la información transmitida.



MIDI utiliza 16 canales, del 1 al 16. Ajuste el aparato receptor para que reciba información sólo a través del canal necesario.

Ejemplo:

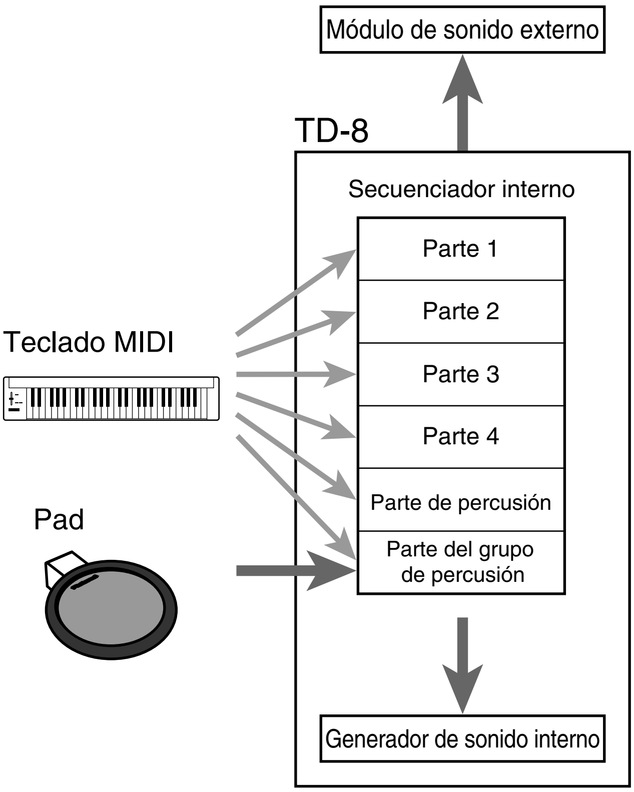
Ajuste el TD-8 para transmitir por canal 1 y canal 2, a continuación ajuste el módulo de sonido A para recibir sólo el canal 1 y el módulo de sonido B sólo el canal 2. Con estos ajustes, puede obtener una interpretación de grupo, con, por ejemplo, un sonido de guitarra desde el módulo de sonido A y un bajo desde el módulo de sonido B.



Cuando el TD-8 se utiliza como módulo de sonido, puede utilizar hasta seis de los dieciséis canales MIDI para recibir (16 canales en el modo GM). Los módulos de sonido como el TD-8 que pueden recibir múltiples canales MIDI a la vez para tocar diferentes sonidos en cada canal se conocen como “módulos de sonido multitímbricos.”

Funcionamiento del secuenciador interno

Un secuenciador es un instrumento electrónico que se utiliza para grabar y reproducir interpretaciones. El TD-8 proporciona esta función de secuenciador. El TD-8 contiene 700 patrones de interpretación integrados (patrones predefinidos) diferentes que pueden utilizarse para practicar la percusión y para otros propósitos. También es posible crear patrones propios.



Durante la reproducción, la información grabada en el secuenciador se transmite al módulo de sonido y se toca. La información para cada una de las partes del secuenciador suena en la parte correspondiente del módulo de sonido interno. Durante la grabación, la información de interpretación de los pads y de los teclados MIDI se transmite al secuenciador, y a continuación esta información se transmite al módulo de sonido para la reproducción.

Al grabar una interpretación de kit de percusión o de grupo de percusión, la información de interpretación se transmite a la parte de grupo de percusión y a la parte de percusión según el ajuste de prioridad del canal 10 (p. 155).

NOTA

Si utiliza el TD-8 como módulo de sonido GM, el secuenciador interno se desactiva.

Channel 10 Priority (p. 155)

Este ajuste es necesario cuando la parte de grupo de percusión y la parte de percusión se asignan simultáneamente al canal 10.

Este ajuste selecciona qué instrumento tiene "prioridad" para sonar cuando se asigna el mismo número de nota a un pad y a un instrumento en el grupo de percusión. Si se importa información al TD-8 desde un secuenciador externo (p. 112), se graba la parte seleccionada aquí.

☞

Si desea más detalles, consulte "Ajustar la prioridad para tocar batería y percusión (CHANNEL 10 PRIORITY)" (p. 155).

Apéndices

Lista de kits de percusión predefinidos

Nº.	Nombre	Coment.
1	V Custom	
2	JazzFunk	
3	HardRock	
4	Sizzle	
5	HomeBoy	
6	1ManBand	
7	Tekno	
8	Pop Xstk	*Cross stick
9	Brushes	*Brush
10	Voices	
11	CongaKit	
12	Orch Set	
13	Electro	
14	LowFi	
15	Guitars	
16	Drum'nBs	
17	Dry	
18	TuchDown	
19	"Scat"	
20	DrumSolo	
21	TR-808	
22	TR-909	
23	Haunted	
24	Birch	
25	RoseWood	
26	Oyster	
27	Cartoon	
28	Pocket	
29	Gospel	
30	PowrFusn	
31	BIG Band	
32	JazzXstk	*Cross stick

Nº.	Nombre	Coment.
33	FAT-SO	
34	Science!	
35	Buzz	
36	Kids	
37	JunkYard	
38	Fusion	
39	Crack!	
40	MIDIbrsh	
41	RockBand	
42	HipHop	
43	Ringer	
44	Melody	
45	Tabla	
46	Gate	
47	Mondo	
48	Timbongo	
49	Mexi-Mix	
50	LiteFunk	
51	Metal	
52	BrikHous	
53	Snowki	
54	CoprTubs	
55	Hi&Loose	
56	Lo&Loose	
57	LatnSqnc	
58	Syn&Bass	
59	Standrd1	
60	Standrd2	
61	Room	
62	Power	
63	Jazz	
64	UserKit	

*Cross stick: Un cambio por velocidad del sonido de "caja", que al tocarla suavemente produce un sonido de baquetas cruzadas (p. 42), y al tocarla más fuerte produce un sonido de golpe en el borde (p. 41).

*Brush: Un kit que puede tocarse con escobillas (p. 43, p. 80).

KIT 59 Standrd1–KIT 63 Jazz: Este kit tiene los instrumentos de cada grupo de percusión asignados a los pads.

KIT 64 UserKIT: Los parámetros que incluyen volumen, etc. se ajustan a los valores estándar.
Utilícelo para crear un kit propio.

RECUERDE

Puede recuperar los valores originales de un grupo de percusión con "DRUM KIT COPY" (p. 146).

Lista de instrumentos de percusión

V-KICK

Nº.	NOMBRE	COMENT.
1	DBLHEADK	
2	SHARP K	
3	ACOUS K	
4	MEAT K	
5	R8 LOW K	
6	R8 DRY K	
7	WDBEATRK	
8	OPEN K	
9	VINTAGEK	
10	26"DEEPK	
11	THICKHDK	
12	ROUND K	
13	MEDIUM K	
14	BIGROOMK	
15	BIG K	
16	BIGLOW K	
17	STUDIO1K	
18	STUDIO2K	
19	STUDIO3K	
20	STUDIO4K	
21	STUDIO5K	
22	STUDIO6K	
23	STUDIO7K	
24	STUDIO8K	
25	BUZZ 1 K	
26	BUZZ 2 K	
27	BUZZ 3 K	
28	BUZZ 4 K	
29	BUZZ 5 K	
30	ROOM 1 K	
31	ROOM 2 K	
32	ROOM 3 K	
33	ROOM 4 K	
34	ROOM 5 K	
35	ROOM 6 K	
36	ROOM 7 K	
37	AMB 1 K	
38	AMB 2 K	
39	AMB 3 K	
40	AMB 4 K	
41	SOLID1 K	
42	SOLID2 K	
43	SOLID3 K	
44	JAZZ 1 K	
45	JAZZ 2 K	
46	18"JAZZK	
47	BRSHHITK	
48	WOOD 1 K	
49	WOOD 2 K	
50	WOOD 3 K	
51	WOOD 4 K	
52	MAPLE1 K	
53	MAPLE2 K	
54	OAK K	
55	BIRCH K	
56	ROSEWODK	
57	ONEPLY K	
58	OYSTER K	
59	DRY K	
60	DRYMED K	
61	DRYHARDK	
62	DEEPDRYK	
63	FUSION K	
64	SANDBAGK	
65	BSKTBALK	
66	MONDO K	
67	MDVRB1 K	
68	MDVRB2 K	
69	SIZZLE K	
70	BOX K	
71	NINJA K	
72	DANCE K	
73	HOUSE K	
74	PILLOW K	
75	RAP K	
76	TR808 K	
77	808HARDK	
78	808BOOMK	
79	808NOIZK	
80	TR909 K	
81	909WOODK	
82	909HDATK	
83	ELEPHNTK	
84	CATTLE K	
85	DOOR K	
86	PUNCH K	
87	MACHINEK	
88	BROKEN K	
89	BENDUP K	
90	HRDNOIZK	

KICK

Nº.	NOMBRE	COMENT.
91	R8SOLIDK	
92	THINHEDK	
93	TIGHT K	
94	CHUNK K	
95	GATE K	
96	GIANT K	
97	INSIDE K	
98	STD1 1 K	
99	STD1 2 K	
100	STD2 1 K	
101	STD2 2 K	
102	ROOM 8 K	
103	ROOM 9 K	
104	POWER K1	
105	POWER K2	
106	JAZZ 3 K	
107	JAZZ 4 K	
108	BRUSH K	
109	ELEC 1 K	
110	ELEC 2 K	
111	ELBEND K	
112	PLASTK1K	
113	PLASTK2K	
114	GABBA K	
115	GABBA2 K	
116	TAIL K	
117	JUNGLE K	
118	HIPHOP K	
119	LOFI 1 K	
120	LOFI 2 K	
121	LOFI 3 K	
122	LOFI 4 K	
123	NOISY K	
124	SPLAT K	
125	SCRACH1K	
126	SCRACH2K	
127	HI-Q K	
128	SPACE K	
129	SYNBASSK	

V-SNARE

Nº.	NOMBRE	COMENT.
130	CUSTOM S	*position
131	CSTM RS	
132	CSTMBR S	*position
133	CSTMBRRS	
134	CSTMST S	*position
135	CSTMSTRS	
136	PICOLO1S	*position
137	PCO1 RS	
138	PCO1BR S	*position
139	PCO1BRRS	
140	PCO1ST S	*position
141	PCO1STRS	
142	PICOLO2S	*position
143	PCO2 RS	
144	PCO2BR S	*position
145	PCO2BRRS	
146	PCO2ST S	*position
147	PCO2STRS	
148	PICOLO3S	*position
149	PCO3 RS	
150	PCO3BR S	*position
151	PCO3BRRS	
152	PCO3ST S	*position
153	PCO3STRS	
154	MEDIUM1S	*position
155	MED1 RS	
156	MED1 XS	*x-stick
157	MED1BR S	*position
158	MED1BRRS	
159	MED1BRXS	*x-stick
160	MED1ST S	*position
161	MED1STRS	
162	MED1STXS	*x-stick
163	MEDIUM2S	*position
164	MED2 RS	
165	MED2BR S	*position
166	MED2BRRS	
167	MED2ST S	*position
168	MED2STRS	
169	MEDIUM3S	*position
170	MED3 RS	
171	MED3BR S	*position
172	MED3BRRS	
173	MED3ST S	*position
174	MED3STRS	
175	MEDIUM4S	*position
176	MED4 RS	
177	MED4BR S	*position
178	MED4BRRS	
179	MED4ST S	*position
180	MED4STRS	
181	FAT1 S	*position
182	FAT1 RS	
183	FAT1BR S	*position
184	FAT1BRRS	
185	FAT1ST S	*position
186	FAT1STRS	
187	FAT2 S	*position
188	FAT2 RS	
189	FAT2BR S	*position
190	FAT2BRRS	
191	FAT2ST S	*position
192	FAT2STRS	
193	ACUSTICS	*position
194	ACUS RS	
195	ACUSBR S	*position
196	ACUSBRRS	
197	ACUSST S	*position
198	ACUSSTRS	
199	VINTAGES	*position
200	VNTG RS	
201	VNTGBR S	*position
202	VNTGBRRS	
203	VNTGST S	*position
204	VNTGSTRS	
205	COMP S	*position
206	COMP RS	
207	COMPBR S	*position
208	COMPBRRS	
209	COMPST S	*position
210	COMPSTRS	
211	JAZZ S	
212	JAZZ RS	
213	JAZZ XS	*x-stick
214	JAZZBR S	
215	JAZZBRRS	
216	JAZZBRXS	*x-stick
217	JAZZST S	
218	JAZZSTRS	
219	JAZZSTXS	*x-stick
220	DIRTY S	*position
221	DRTY RS	
222	DRTYBR S	*position
223	DRTYBRRS	
224	DRTYST S	*position
225	DRTYSTRS	
226	13" S	
227	13" RS	
228	BIRCH S	
229	BIRCH RS	
230	TD7MPL S	
231	TD7MPLRS	
232	BALLAD S	
233	BRUSH1 S	*sweep
234	BRUSH2 S	*sweep
235	BRUSH3 S	*sweep

SNARE

Nº.	NOMBRE	COMENT.
236	BRSH TAP	
237	BRSH SLP	
238	BRSH SWL	
239	BRSHTMBS	*sweep
240	MIDIBR1S	
241	MIDIBR2S	
242	MIDIBR3S	
243	BOSTON S	
244	BOSTONRS	
245	BRONZE S	
246	BRNZ RS	
247	BRONZE2S	
248	BRNZ2 RS	
249	BIRCH2 S	
250	COPPER S	
251	COPPER2S	
252	10" S	
253	L.A. S	
254	LONDON S	
255	RING S	
256	RING RS	
257	ROCK S	
258	ROCK RS	
259	R8MAPLES	
260	R8MPL RS	
261	BIGSHOTS	
262	STD1 1 S	
263	STD1 2 S	
264	STD2 1 S	
265	STD2 2 S	
266	ROOM 1 S	
267	ROOM 2 S	
268	POWER1 S	
269	POWER2 S	
270	GATE S	
271	JAZZ 2 S	
272	JAZZ 3 S	
273	FUNK S	
274	FUNK RS	
275	BOP S	
276	BOP RS	
277	PICOLO5S	
278	PCO5 RS	
279	PICOLO6S	
280	PCO6 RS	
281	MEDIUM5S	
282	MED5 RS	
283	MEDIUM6S	
284	MED6 RS	
285	MEDIUM7S	
286	MED7 RS	
287	MEDIUM8S	

288 MED8 RS
289 FAT3 S
290 FAT3 RS
291 FAT4 S
292 FAT4 RS
293 DYNAMICS
294 DYNMC RS
295 ROLL S
296 BUZZ S
297 DOPIN1 S
298 DOPIN2 S
299 REGGAE S
300 CRUDDY S
301 DANCE1 S
302 DANCE2 S
303 HOUSE S
304 HOUSDPNS
305 CLAP! S
306 WHACK S
307 TR808 S
308 TR909 S
309 ELEC 1 S
310 ELEC 2 S
311 ELEC 3 S
312 ELNOIZ S
313 HIPHOP1S
314 HIPHOP2S
315 LOFI S
316 LOFI RS
317 RADIO S
318 CRSSTK 1
319 CRSSTK 2
320 CRSSTK 3
321 CRSSTK 4
322 CRSSTK 5
323 CRSSTK 6
324 808CRSTK

V-TOM

325 OYSTERT1
326 OYSTERT2
327 OYSTERT3
328 OYSTERT4
329 COMP T1
330 COMP T2
331 COMP T3
332 COMP T4
333 FIBRE T1
334 FIBRE T2
335 FIBRE T3
336 FIBRE T4
337 DRY1 T1
338 DRY1 T2
339 DRY1 T3
340 DRY1 T4
341 DRY2 T1
342 DRY2 T2
343 DRY2 T3
344 DRY2 T4
345 MAPLE T1
346 MAPLE T2
347 MAPLE T3
348 MAPLE T4
349 ROSE T1
350 ROSE T2
351 ROSE T3
352 ROSE T4
353 SAKURAT1
354 SAKURAT2
355 SAKURAT3
356 SAKURAT4
357 JAZZ1 T1
358 JAZZ1 T2
359 JAZZ1 T3
360 JAZZ1 T4
361 JAZZ2 T1
362 JAZZ2 T2
363 JAZZ2 T3
364 JAZZ2 T4
365 BUZZ1 T1
366 BUZZ1 T2
367 BUZZ1 T3
368 BUZZ1 T4
369 BUZZ2 T1
370 BUZZ2 T2
371 BUZZ2 T3
372 BUZZ2 T4
373 BUZZ3 T1
374 BUZZ3 T2
375 BUZZ3 T3
376 BUZZ3 T4
377 BUZZ4 T1
378 BUZZ4 T2
379 BUZZ4 T3
380 BUZZ4 T4
381 NATRALT1
382 NATRALT2
383 NATRALT3
384 NATRALT4
385 NATRL2T1
386 NATRL2T2
387 NATRL2T3
388 NATRL2T4
389 STUDIOT1
390 STUDIOT2
391 STUDIOT3
392 STUDIOT4
393 SLAP T1
394 SLAP T2
395 SLAP T3
396 SLAP T4
397 ROOM1 T1
398 ROOM1 T2
399 ROOM1 T3
400 ROOM1 T4
401 ROOM2 T1
402 ROOM2 T2
403 ROOM2 T3
404 ROOM2 T4
405 ROOM3 T1
406 ROOM3 T2
407 ROOM3 T3
408 ROOM3 T4
409 ROOM4 T1
410 ROOM4 T2
411 ROOM4 T3
412 ROOM4 T4
413 ROOM5 T1
414 ROOM5 T2
415 ROOM5 T3
416 ROOM5 T4
417 BIG T1
418 BIG T2
419 BIG T3
420 BIG T4
421 ROCK T1
422 ROCK T2
423 ROCK T3
424 ROCK T4
425 PUNCH T1
426 PUNCH T2
427 PUNCH T3
428 PUNCH T4
429 OAK T1
430 OAK T2
431 OAK T3
432 OAK T4
433 BALSA T1
434 BALSA T2
435 BALSA T3
436 BALSA T4
437 VINTGET1
438 VINTGET2
439 VINTGET3
440 VINTGET4
441 BRSH1 T1
442 BRSH1 T2
443 BRSH1 T3
444 BRSH1 T4
445 BRSH2 T1
446 BRSH2 T2
447 BRSH2 T3
448 BRSH2 T4
449 DARK T1
450 DARK T2
451 DARK T3
452 DARK T4
453 ATTACKT1
454 ATTACKT2
455 ATTACKT3
456 ATTACKT4
457 HALL T1
458 HALL T2
459 HALL T3
460 HALL T4
461 BIRCH T1
462 BIRCH T2
463 BIRCH T3
464 BIRCH T4
465 BEECH T1
466 BEECH T2
467 BEECH T3
468 BEECH T4
469 MICRO T1
470 MICRO T2
471 MICRO T3
472 MICRO T4
473 BEND T1
474 BEND T2
475 BEND T3
476 BEND T4
477 BOWL T1
478 BOWL T2
479 BOWL T3
480 BOWL T4
481 DIRTY T1
482 DIRTY T2
483 DIRTY T3
484 DIRTY T4

TOM

485 STD 1 T1
486 STD 1 T2
487 STD 1 T3
488 STD 1 T4
489 STD 1 T5
490 STD 1 T6
491 STD 2 T1
492 STD 2 T2
493 STD 2 T3
494 STD 2 T4
495 STD 2 T5
496 STD 2 T6
497 ROOM6 T1
498 ROOM6 T2
499 ROOM6 T3
500 ROOM6 T4
501 ROOM6 T5
502 ROOM6 T6
503 POWER T1
504 POWER T2
505 POWER T3
506 POWER T4
507 POWER T5
508 POWER T6
509 JAZZ3 T1
510 JAZZ3 T2
511 JAZZ3 T3
512 JAZZ3 T4
513 JAZZ3 T5
514 JAZZ3 T6
515 BRSH3 T1
516 BRSH3 T2
517 BRSH3 T3
518 BRSH3 T4
519 BRSH3 T5
520 BRSH3 T6
521 GATE T1
522 GATE T2
523 GATE T3
524 GATE T4
525 LOFI T1
526 LOFI T2
527 LOFI T3
528 LOFI T4
529 ELBENDT1
530 ELBENDT2
531 ELBENDT3
532 ELBENDT4
533 ELBND2T1
534 ELBND2T2
535 ELBND2T3
536 ELBND2T4
537 ELBND3T1
538 ELBND3T2
539 ELBND3T3
540 ELBND3T4
541 ELNOIST1
542 ELNOIST2
543 ELNOIST3
544 ELNOIST4
545 ELDUALT1
546 ELDUALT2
547 ELDUALT3
548 ELDUALT4
549 ELEC T1
550 ELEC T2
551 ELEC T3
552 ELEC T4
553 ELEC T5
554 ELEC T6
555 TR808 T1
556 TR808 T2
557 TR808 T3
558 TR808 T4
559 TR808 T5
560 TR808 T6

HI-HAT

561 PURE HH
562 PUREEGHH
563 BRIGHTHH
564 BRITEGHH
565 JAZZ HH
566 JAZZEGHH
567 THIN HH
568 THINEGHH
569 HEAVY HH
570 HEVYEGHH
571 LIGHT HH
572 LIGTEGHH
573 DARK HH
574 DARKEGHH
575 12" HH
576 12"EG HH
577 13" HH
578 13"EG HH

Nº.	NOMBRE	COMENT.
579	14" HH	
580	14"EG HH	
581	15" HH	
582	15"EG HH	
583	BRUSH1HH	
584	BRUSH2HH	
585	SIZZLEHH	
586	SIZLE2HH	
587	VOICE HH	
588	HANDC HH	
589	TAMBRNHH	
590	MARACSHH	
591	TR808 HH	
592	TR909 HH	
593	CR78 HH	
594	MTL808HH	
595	MTL909HH	
596	MTL78 HH	
597	LOFI1 HH	
598	LOFI2 HH	

CRASH

Nº.	NOMBRE	COMENT.
599	MED14 CR	
600	MED16 CR	
601	MED18 CR	
602	QUIK16CR	
603	QUIK18CR	
604	THIN16CR	
605	THIN18CR	
606	BRSH1 CR	
607	BRSH2 CR	
608	SZLBR CR	
609	SWELL CR	
610	SPLSH 6"	
611	SPLSH 8"	
612	SPLSH10"	
613	SPLSH12"	
614	CUP 4"	
615	CUP 6"	
616	HDSPL 8"	
617	HDSPL10"	
618	CHINA10"	
619	CHINA12"	
620	CHINA18"	
621	CHINA20"	
622	SZLCHINA	
623	SWLCHINA	
624	PGYZBACK	
625	PGYCRSH1	
626	PGYCRSH2	
627	PGYCRSH3	
628	PGSPLSH1	
629	PGSPLSH2	
630	PHASECYM	
631	ELEC CR	
632	TR808 CR	
633	LOFI1 CR	
634	LOFI2 CR	

RIDE

Nº.	NOMBRE	COMENT.
635	JAZZ RD	
636	JAZZ RDE	
637	JAZZ RDB	
638	JAZZ RDX	*edge/bell
639	POP RD	
640	POP RDE	
641	POP RDB	
642	POP RDX	*edge/bell
643	ROCK RD	
644	ROCK RDE	
645	ROCK RDB	
646	ROCK RDX	*edge/bell
647	LITE RD	
648	LITE RDE	
649	LITE RDB	
650	LITE RDX	*edge/bell
651	CRASHRD	
652	CRASHRDE	
653	DKCRSRD	
654	DKCRSRDE	
655	BRSH1 RD	
656	BRSH2 RD	
657	SZLBR RD	
658	SZL1 RD	
659	SZL1 RDE	
660	SZL1 RDB	
661	SZL1 RDX	*edge/bell
662	SZL2 RD	
663	SZL2 RDE	
664	SZL2 RDB	
665	SZL2 RDX	*edge/bell
666	SZL3 RD	
667	SZL3 RDE	
668	SZL3 RDB	
669	SZL3 RDX	*edge/bell
670	SZL4 RD	
671	PGY RD1	
672	PGY RD1B	
673	PGY RD1X	*edge/bell
674	PGY RD2	
675	PGY RD2B	
676	PGY RD2X	*edge/bell
677	LOFI RD	
678	LOFI RDE	
679	LOFI RDB	

PERCUSSION

Nº.	NOMBRE	COMENT.
680	R8BNG HI	
681	R8BNG LO	
682	R8BNG2HI	
683	R8BNG2LO	
684	BONGO HI	
685	BONGO LO	
686	BONGO2HI	
687	BONGO2LO	
688	R8CNG MT	
689	R8CNG HI	
690	R8CNG LO	
691	CONGA MT	
692	CONGA SL	
693	CONGA OP	
694	CONGA LO	
695	CNGMT VS	
696	CNGSL VS	
697	COWBELL1	
698	COWBELL2	
699	COWBLDUO	
700	CLAVES	
701	GIROLNG1	
702	GUIROSHT	
703	GIROLNG2	
704	GUIRO VS	
705	MARACAS	
706	SHAKER	
707	SMLSHAKR	
708	TAMBRN 1	
709	TAMBRN 2	
710	TAMBRN 3	
711	TAMBRN 4	
712	TMBL1 HI	
713	TMBL1 RM	
714	TMBL1 LO	
715	PAILA	
716	TMBL2 HI	
717	TMBL2 LO	
718	VIBRASLP	
719	AGOGO HI	
720	AGOGO LO	
721	AGOGO2HI	
722	AGOGO2LO	
723	CABASAUP	
724	CABASADW	
725	CABASAVS	
726	CUICAMT1	
727	CUICA OP	
728	CUICA LO	
729	CUICAMT2	
730	PANDROMT	
731	PANDROOP	
732	PANDROSL	
733	PANDROVS	
734	SURDOHMT	
735	SURDOHOP	
736	SURDOHVS	
737	SURDOLMT	
738	SURDOLOP	
739	SURDOLVS	
740	WHISTLE	
741	WHISL SH	
742	CAXIXI	
743	TABLA NA	
744	TABLATIN	
745	TABLATUN	
746	TABLA TE	
747	TABLA TI	
748	BAYA GE	
749	BAYA KA	
750	BAYA GIN	
751	BAYA SLD	
752	POT DRUM	
753	POTDR MT	
754	POTDR VS	
755	TALKINDR	
756	THAIGONG	
757	THAIGNG2	
758	BELLTREE	
759	TINYGONG	
760	GONG	
761	TEMPLBEL	
762	WA-DAIKO	
763	TAIKO	
764	SLEIBELL	
765	TREECHIM	
766	TRINGLOP	
767	TRINGLMT	
768	TRINGLVS	
769	R70TRIOP	
770	R70TRIMT	
771	R70TRIVS	
772	CASTANET	
773	WDBLK HI	
774	WDBLK LO	
775	CONCRTBD	
776	CONBD MT	
777	HAND CYM	
778	HNDCYMMT	
779	TIMPANIG	
780	TIMPANIC	
781	TIMPANIE	
782	PERCHIT1	
783	PERCHIT2	
784	ORCH MAJ	
785	ORCH MIN	
786	ORCH DIM	
787	KICK/ROL	
788	KICK/CYM	
789	ORCHROLL	
790	ORCHCHOK	
791	HIT ROLL	
792	FINALE	
793	808CLAP	
794	808CWBL1	
795	808CWBL2	
796	808MARCS	
797	808CLAVS	
798	808CONGA	
799	909RIM	
800	909CLAP	
801	78COWBEL	
802	78GUIRO	
803	78GIROST	
804	78MARACS	
805	78MBEAT	
806	78TAMBRN	
807	78BONGO	
808	78CLAVES	
809	78RIM	
810	55CLAVES	

SPECIAL

Nº.	NOMBRE	COMENT.
811	APPLAUSE	
812	ENCORE	
813	BIRD	
814	DOG	
815	BUBBLES	
816	HEART BT	
817	TELEPHON	
818	PUNCH	
819	KUNGFOO	
820	PISTOL	
821	GUN SHOT	
822	GLASS	
823	HAMMER	
824	BUCKET	
825	BARREL	
826	TRASHCAN	
827	AF STOMP	
828	BOUNCE	
829	CUICAHIT	
830	MONSTER	
831	AIRDRIVE	
832	CAR DOOR	
833	CAR CELL	
834	CARENGIN	
835	CAR HORN	
836	HELICPTR	
837	THUNDER	
838	BOMB	
839	STICKS	
840	CLICK	
841	TAMB FX	
842	TEK CLIK	
843	BEEP HI	
844	BEEP LOW	
845	METROBEL	
846	METROCLK	
847	SNAPS	
848	CLAP	
849	NOIZCLAP	
850	TEK NOIZ	
851	MTL SLAP	
852	R8 SLAP	
853	VOCODER1	
854	VOCODER2	
855	VOCODER3	
856	DYNSCRCH	
857	SCRACH 1	
858	SCRACH 2	
859	SCRACH 3	
860	SCRACH 4	
861	SCRACH 5	
862	SCRACH 6	
863	SCRCHLP	
864	PHIL HIT	

865	LOFI HIT
866	HI-Q
867	HOO...
868	DAODRILL
869	SCRAPE
870	MARTIAN
871	COROCORO
872	COROBEND
873	BURT
874	BOING 1
875	BOING 2
876	TEKNOBRD
877	NANTOKA!
878	ELECBIRD
879	MTLBEND1
880	MTLBEND2
881	MTLNOISE
882	MTLPHASE
883	LAZER
884	MYSTERY
885	TIMETRIP
886	KICK AMB
887	SNAREAMB
888	TOM AMB

MELODIC

889	KALIMBA
890	STEEL DR
891	GLCKNSPL
892	VIBRAPHN
893	MARIMBA
894	XYLOPHON
895	TUBLRBEL
896	CELESTA
897	SAW WAVE
898	TB BASS
899	SLAPBASS
900	GT SLIDE
901	GTSCRACH
902	GUITDIST
903	GUITBS 1
904	GUITBS 2
905	CUTGTDWN
906	CUTGTUP
907	FLETNOIZ
908	BS SLIDE
909	WAHGTDW1
910	WAHGTUP1
911	WAHGTDW2
912	WAHGTUP2
913	SHAMI VS
914	BRASS VS
915	STRNGSVS
916	PIZICATO
917	TEKNOHIT
918	FUNKHIT1
919	FUNKHIT2
920	FUNKHIT3

VOICE

921	LADY AHH
922	AOOUU!
923	HOOH!
924	HAA!
925	SAYYEAH!
926	YEAH
927	AHHH
928	HAAA
929	ACHAA!
930	NOPE!
931	BAP
932	DAT
933	BAPDATVS
934	DOOT
935	DAOFALL1
936	DAOFALL2
937	DAOFALL3
938	DAOFALL4
939	DODAT VS
940	DODAO VS
941	SCAT1 VS
942	SCAT2 VS
943	SCAT3 VS
944	SCAT4 VS
945	SCAT5 VS
946	VOICE K
947	VOICELOK
948	VOICE S
949	VOICE T1
950	VOICE T2
951	VOICE T3
952	VOICE T4
953	VOICE CR
954	COUNT 1
955	COUNT 2
956	COUNT 3
957	COUNT 4
958	COUNT 5
959	COUNT 6
960	COUNT 7
961	COUNT 8
962	COUNT 9
963	COUNT 10
964	COUNT 11
965	COUNT 12
966	COUNT 13
967	COUNTAND
968	COUNT E
969	COUNT A
970	COUNT TI
971	COUNT TA

REVERSE

972	RVSKICK1
973	RVSKICK2
974	RVSSNR 1
975	RVSSNR 2
976	RVSTOM
977	RVSCRSH1
978	RVSCRSH2
979	RVSCHINA
980	RVSBELTR
981	RVS HI-Q
982	RVSMFAZE
983	RVSAIRDR
984	RVSBOIN1
985	RVSBOIN2
986	RVS BEND
987	RVSVOCOD
988	RVSCARCL
989	RVSENGIN

FIXED HI-HAT

990	STD1 CH
991	STD1 ECH
992	STD1 OH
993	STD1 EOH
994	STD1 PDH
995	STD2 CH
996	STD2 ECH
997	STD2 OH
998	STD2 PDH
999	ROOM CH
1000	ROOM ECH
1001	ROOM OH
1002	ROOM EOH
1003	ROOM PDH
1004	POWR CH
1005	POWR ECH
1006	POWR OH
1007	POWR PDH
1008	BRSH CH
1009	BRSH ECH
1010	BRSH OH
1011	BRSH PDH
1012	ELEC CH
1013	ELEC OH
1014	ELEC PDH
1015	808 CH
1016	808 ECH
1017	808 OH
1018	808 EOH
1019	808 PDH
1020	LOFI CH
1021	LOFI OH
1022	LOFI EOH
1023	LOFI PDH

OFF

1024	OFF

GROUP: Grupo de instrumento.

*position: Responde a la detección posicional (p. 42).

*x-stick(XS): Un cambio por velocidad del sonido de “caja”, que al tocarla suavemente produce un sonido de baquetas cruzadas, y al tocarla más fuerte produce un sonido de golpe en el borde (p. 42).

*Sweep: Puede tocarse con la técnica de “barrido” o “chasqueo” (p. 43).

*Edge/Bell(RdX): Un tipo de sonidos “fundido cruzado”. Con la velocidad, puede controlar el sonido “bell” y “edge”.

RS: Sonido de golpe en el borde

VS: Sonido que cambia por velocidad

Inst Group “FIXED HH”: Son sonidos de charles que el controlador de pedal FD-7 no puede controlar.

Lista de grupos de percusión predefinidos

Nº de nota	1. STNDRD1 PC65	VOCES	2. STNDRD2 PC66	3. ROOM PC67	4. POWER PC68	5. ELEC PC69	6. 808/909 PC70
18	BS SLIDE	2	←	←	←	←	←
19	GTSCRACH	1	←	←	←	←	←
20	GT SLIDE	1	←	←	←	←	←
21	CUTGTDWN	1	←	←	←	←	←
22	CUTGTUP	1	←	←	←	←	←
23	WAHGTDW1	1	←	←	←	←	←
C1 24	WAHGTUP1	1	←	←	←	←	←
25	WAHGTDW2	1	←	←	←	←	←
26	WAHGTUP2	1	←	←	←	←	←
27	HI-Q	1	←	←	←	←	←
28	MTL SLAP	2	←	←	←	←	←
29	SCRACH 3	1	←	←	←	←	←
30	SCRACH 2	1	←	←	←	←	←
31	STICKS	1	←	←	←	←	←
32	CLICK	1	←	←	←	←	←
33	METROCLK	1	←	←	←	←	←
34	METROBEL	1	←	←	←	←	←
35	STD1 2 K	2	STD2 2 K	ROOM 9 K	POWER K2	ELEC 2 K	TR909 K
C2 36	STD1 1 K	2	STD2 1 K	ROOM 8 K	POWER K1	ELEC 1 K	TR808 K
37	CRSSTK 3	1	CRSSTK 3	CRSSTK 1	←	CRSSTK 3	808CRSTK
38	STD1 1 S	3	STD2 1 S	ROOM 1 S	POWER1 S	ELEC 1 S	TR808 S
39	CLAP	1	←	←	←	←	808CLAP
40	STD1 2 S	4	STD2 2 S	ROOM 2 S	POWER2 S	GATE S	TR909 S
41	STD 1 T6	2	STD 2 T6	ROOM6 T6	POWER T6	ELEC T6	TR808 T6
42	STD1 CH	2	STD2 CH	ROOM CH	POWR CH	ELEC CH	808 ECH
43	STD 1 T5	2	STD 2 T5	ROOM6 T5	POWER T5	ELEC T5	TR808 T5
44	STD1 PDH	1	STD2 PDH	ROOM PDH	POWR PDH	ELEC PDH	808 PDH
45	STD 1 T4	2	STD 2 T4	ROOM6 T4	POWER T4	ELEC T4	TR808 T4
46	STD1 EOH	1	STD2 OH	ROOM EOH	POWR OH	ELEC OH	808 EOH
47	STD 1 T3	2	STD 2 T3	ROOM6 T3	POWER T3	ELEC T3	TR808 T3
C3 48	STD 1 T2	2	STD 2 T2	ROOM6 T2	POWER T2	ELEC T2	TR808 T2
49	MED16 CR	2	←	←	←	←	TR808 CR
50	STD 1 T1	2	STD 2 T1	ROOM6 T1	POWER T1	ELEC T1	TR808 T1
51	POP RD	2	JAZZ RD	POP RD	JAZZ RD	POP RD	←
52	CHINA18″	1	←	←	←	RVSCRSH2	CHINA18″
53	POP RDB	1	JAZZ RDB	POP RDB	JAZZ RDB	POP RDB	←
54	TAMBRN 1	1	←	←	←	←	78TAMBRN
55	SPLSH12″	1	←	←	←	SPLSH12″	←
56	COWBELL1	1	COWBELL2	←	←	COWBELL1	808CWBL1
57	QUIK16CR	2	←	←	←	←	←
58	VIBRASLP	1	←	←	←	←	←
59	POP RDE	1	JAZZ RDE	POP RDE	JAZZ RDE	POP RDE	←
C4 60	R8BNG HI	2	←	←	←	←	78BONGO
61	R8BNG LO	2	←	←	←	←	78BONGO
62	CONGA MT	2	←	←	←	←	808CONGA
63	CONGA SL	2	←	←	←	←	808CONGA
64	CONGA OP	2	←	←	←	←	808CONGA
65	TMBL1 RM	2	←	←	←	←	←
66	TMBL1 LO	2	←	←	←	←	←
67	AGOGO HI	1	←	←	←	←	←
68	AGOGO LO	1	←	←	←	←	←
69	CABASAUP	1	←	←	←	←	←
70	MARACAS	1	←	←	←	←	808MARCS
71	WHISL SH	1	←	←	←	←	←
C5 72	WHISTLE	1	←	←	←	←	←
73	GUIROSHT	1	←	←	←	←	←
74	GIROLNG1	1	←	←	←	←	78GUIRO
75	CLAVES	1	←	←	←	←	808CLAVS
76	WDBLK HI	1	←	←	←	←	←
77	WDBLK LO	1	←	←	←	←	←
78	CUICAMT1	1	←	←	←	←	←
79	CUICA OP	1	←	←	←	←	←
80	TRINGLMT	1	←	←	←	←	←
81	TRINGLOP	1	←	←	←	←	←
82	SHAKER	1	←	←	←	←	←
83	SLEIBELL	1	←	←	←	←	←
C6 84	BELLTREE	1	←	←	←	←	←
85	CASTANET	1	←	←	←	←	←
86	SURDOLMT	3	←	←	←	←	←
87	SURDOLOP	2	←	←	←	←	←
88	OFF	0	←	←	←	←	←
89	R8CNG HI	2	←	←	←	←	←
90	TINYGONG	1	←	←	←	←	←
91	GONG	1	←	←	←	←	←
92	PANDROMT	1	←	←	←	←	←
93	PANDROOP	2	←	←	←	←	←
94	PANDROSL	1	←	←	←	←	←
95	TREECHIM	1	←	←	←	←	←
C7 96	CAXIXI	1	←	←	←	←	←

Lista de grupos de percusión predefinidos

Nº de nota	7. JAZZ PC71	8. BRUSH PC72	9. PERCONLY PC73	10. SPECIAL PC74		Kit de percusión NÚMEROS DE NOTA asignados a cada TRIGGER INPUTS
18	BS SLIDE	←	R8BNG2HI	FUNKHIT2		
19	GTSCRACH	←	R8BNG2LO	FUNKHIT2		
20	GT SLIDE	←	BONGO HI	FUNKHIT2		
21	CUTGTDWN	←	BONGO LO	FUNKHIT2		
22	CUTGTUP	←	BONGO2HI	FUNKHIT3		TRIG 7 (HI-HAT)CLOSE RIM
23	WAHGTDW1	←	BONGO2LO	FUNKHIT3		
C1 24	WAHGTUP1	←	R8CNG MT	FUNKHIT3		
25	WAHGTDW2	←	R8CNG HI	FUNKHIT3		
26	WAHGTUP2	←	R8CNG LO	FUNKHIT1		TRIG 7 (HI-HAT)OPEN RIM
27	HI-Q	←	COWBLDUO	FUNKHIT1		
28	MTL SLAP	←	TAMBRN 2	FUNKHIT1		
29	SCRACH 3	←	TAMBRN 3	FUNKHIT1		
30	SCRACH 2	←	TMBL2 HI	TEKNOHIT		
31	STICKS	←	TMBL2 LO	TEKNOHIT		TRIG 11 (AUX1)
32	CLICK	←	PAILA	TEKNOHIT		TRIG 12 (AUX2)
33	METROCLK	←	TABLA NA	TEKNOHIT		
34	METROBEL	←	TABLATIN	HEART BT		
35	JAZZ 4 K	STD2 2 K	TABLATUN	GLASS	*	TRIG 1 (KICK1)
C2 36	JAZZ 3 K	BRUSH K	TABLA TE	PISTOL	*	TRIG 2 (KICK2)
37	CRSSTK 3	←	TABLA TI	SCRCHLP	*	
38	JAZZ 2 S	BRSH TAP	BAYA GE	PHIL HIT	*	TRIG 3 (SNARE)
39	CLAP	BRSH SLP	BAYA KA	LOFI HIT	*	
40	JAZZ 3 S	BRSH SWL	BAYA GIN	BOING 1	*	TRIG 3 (SNARE) RIM
41	JAZZ3 T6	BRSH3 T6	BAYA SLD	MONSTER	*	TRIG 6 (TOM3)
42	STD1 CH	BRSH CH	POT DRUM	COUNT 5	*	TRIG 7 (HI-HAT) CLOSED
43	JAZZ3 T5	BRSH3 T5	POTDR MT	COUNT 4	*	TRIG 6 (TOM3) RIM
44	STD1 PDH	BRSH PDH	TALKINDR	COUNT 3	*	TRIG 7 (HI-HAT) PEDAL
45	JAZZ3 T4	BRSH3 T4	THAIGNG2	COUNT 2	*	TRIG 5 (TOM2)
46	STD1 EOH	BRSH OH	TINYGONG	COUNT 1	*	TRIG 7 (HI-HAT) OPEN
47	JAZZ3 T3	BRSH3 T3	GONG	BOMB	*	TRIG 5 (TOM2) RIM
C3 48	JAZZ3 T2	BRSH3 T2	TEMPLBEL	THUNDER	*	TRIG 4 (TOM1)
49	MED16 CR	BRSH1 CR	WA-DAIKO	CAR DOOR	*	TRIG 8 (CRASH1)
50	JAZZ3 T1	BRSH3 T1	TAIKO	CAR CELL	*	TRIG 4 (TOM1) RIM
51	JAZZ RD	BRSH1 RD	R70TRIOP	CARENGIN	*	TRIG 10 (RIDE)
52	CHINA18"	←	R70TRIMT	CAR HORN	*	TRIG 9 (CRASH2) RIM
53	JAZZ RDB	←	TIMPANIG	HELICPTR	*	TRIG 10 (RIDE) RIM
54	TAMBRN 1	←	TIMPANIG	GT SLIDE		
55	SPLSH12"	←	TIMPANIG	GTSCRACH	*	TRIG 8 (CRASH1) RIM
56	COWBELL2	←	TIMPANIG	GUITDIST		
57	QUIK16CR	BRSH1 CR	TIMPANIG	GUITBS 1	*	TRIG 9 (CRASH2)
58	VIBRASLP	←	TIMPANIC	GUITBS 2		
59	JAZZ RDE	JAZZ RD	TIMPANIC	FLETNOIZ	*	
C4 60	R8BNG HI	←	TIMPANIC	SHAMI VS		
61	R8BNG LO	←	THAIGONG	BRASS VS		
62	CONGA MT	←	THAIGONG	STRNGSVS		
63	CONGA SL	←	THAIGONG	STRNGSVS		
64	CONGA OP	←	THAIGONG	STRNGSVS		
65	TMBL1 RM	←	PERCHIT1	PIZICATO		
66	TMBL1 LO	←	PERCHIT2	RVSKICK1		
67	AGOGO HI	←	ORCH MAJ	RVSSNR 2		
68	AGOGO LO	←	ORCH MIN	RVSCRSH2		
69	CABASAUP	←	ORCH DIM	RVSCHINA		
70	MARACAS	←	KICK/ROL	LADY AHH		
71	WHISL SH	←	KICK/CYM	AOOUU!		
C5 72	WHISTLE	←	ORCHROLL	HOOH!		
73	MARACAS	←	ORCHCHOK	HAA!		
74	GIROLNG1	←	HIT ROLL	SAYYEAH!		
75	CLAVES	←	FINALE	YEAH		
76	WDBLK HI	←	APPLAUSE	AHHH		
77	WDBLK LO	←	ENCORE	HAAA		
78	CUICAMT1	←	TREECHIM	ACHAA!		
79	CUICA OP	←	808CLAP	NOPE!		
80	TRINGLMT	←	808CWBL1	BAP		
81	TRINGLOP	←	808CWBL2	DAT		
82	SHAKER	←	808MARCS	SCAT3 VS		
83	SLEIBELL	←	808CLAVS	DOOT		
C6 84	BELLTREE	←	808CONGA	DAOFALL1		
85	CASTANET	←	909RIM	DAOFALL2		
86	SURDOLMT	←	909CLAP	DAOFALL3		
87	SURDOLOP	←	78COWBEL	DAOFALL4		
88	OFF	←	78GUIRO	DODAT VS		
89	R8CNG HI	←	78GIROST	DODAT VS		
90	TINYGONG	←	78MARACS	DODAT VS		
91	GONG	←	78MBEAT	DODAO VS		
92	PANDROMT	←	78TAMBRN	SCAT1 VS		
93	PANDROOP	←	78BONGO	SCAT2 VS		
94	PANDROSL	←	78CLAVES	SCAT2 VS		
95	TREECHIM	←	78RIM	SCAT2 VS		
C7 96	CAXIXI	←	55CLAVES	SCAT4 VS		

PC: Número de programa
←: El mismo que el de la izquierda.
*: Número de nota para sonidos de percusión enmudecidos cuando se enmudecen sólo los instrumentos de percusión de la parte de percusión (p. 72, p. 107).

Lista de instrumentos de acompañamiento

PC	CC0	NOMBRE INST	VOCES

PIANO

PC	CC0	NOMBRE INST	VOCES
1	0	PIANO 1	1
	8	PIANO 1W	2
	16	PIANO 1D	1
2	0	PIANO 2	1
	8	PIANO 2W	2
3	0	PIANO 3	1
	8	PIANO 3W	2
4	0	HONKY-TONK	2
	8	HONKY-TONK W	2

E. PIANO

PC	CC0	NOMBRE INST	VOCES
5	0	E.PIANO 1	1
	8	DETUNED EP 1	2
	24	60'S E.PIANO	1
	64	FM+SA EP	2
	65	HARD RHODES	2
6	0	E.PIANO 2	2
	64	BRIGHT FM EP	2

CLAVI

PC	CC0	NOMBRE INST	VOCES
7	0	HARPSICHORD	1
	8	COUPLED HPS.	2
	16	HARPSI.W	2
	24	HARPSI.O	2
8	0	CLAV.	1
	64	FUNK CLAV.	2

CHROMATIC PERCUSSION

PC	CC0	NOMBRE INST	VOCES
9	0	CELESTA	1
10	0	GLOCKENSPIEL	1
11	0	MUSIC BOX	1
12	0	VIBRAPHONE	1
	8	VIB.W	2
13	0	MARIMBA	1
14	0	XYLOPHONE	1
15	0	TUBULAR-BELL	1
	8	CHURCH BELL	1
	9	CARILLON	1
16	0	SANTUR	1

ORGAN

PC	CC0	NOMBRE INST	VOCES
17	0	ORGAN 1	1
	8	DETUNED OR.1	2
	16	60'S ORGAN 1	1
	32	ORGAN 4	2
	64	SC88 ORGAN 4	1
	65	EVEN BAR	2
18	0	ORGAN 2	1
	8	DETUNED OR.2	2
	32	ORGAN 5	2
19	0	ORGAN 3	2
20	0	CHURCH ORG.1	1
	8	CHURCH ORG.2	2
	16	CHURCH ORG.3	2
21	0	REED ORGAN	1
22	0	ACCORDION FR	2
	8	ACCORDION IT	2
23	0	HARMONICA	1
24	0	BANDONEON	2

GUITAR

PC	CC0	NOMBRE INST	VOCES	
25	0	NYLON-STR.GT	1	
26	0	STEEL-STR.GT	1	
	8	12-STR.GT	2	
	64	NYLON+STEEL	2	
27	0	JAZZ GT.	1	
	8	HAWAIIAN GT.	1	
28	0	CLEAN GT.	1	
	8	CHORUS GT.	2	
29	0	MUTED GT.	1	
	64	MUTED GT.2	2	
	65	POP GT.	1	
	66	FUNK GT.	1	*
	67	FUNK GT.2	1	*
30	0	OVERDRIVE GT	1	
	64	FDBK.ODRV.GT	2	
31	0	DISTORTIONGT	1	
	8	FEEDBACK GT.	2	
	64	HEAVY GT.	1	
	65	FDBK. HVY.GT	2	
	66	MUTED DIS.GT	1	
	67	ROCK RHYTHM	2	
32	0	GT.HARMONICS	1	
	8	GT. FEEDBACK	1	

*: VELOCITY SWITCH
El tone cambia a la velocidad 116.

BASS

PC	CC0	NOMBRE INST	VOCES
33	0	ACOUSTIC BS.	2
	64	ELCTRC.AC.BS	2
34	0	FINGERED BS.	1
	64	FUNK BASS	2
	65	REGGAE BASS	2
35	0	PICKED BS.	1
	64	MUTE PICKBS1	1
	65	MUTE PICKBS2	1
36	0	FRETLESS BS.	1
37	0	SLAP BASS 1	1
	64	SLAP BASS 3	1
	65	RESO SLAP	1
	66	SLAP BASS 4	1
38	0	SLAP BASS 2	1

SYN. BASS

PC	CC0	NOMBRE INST	VOCES
39	0	SYNTH BASS 1	1
	1	SYNTHBASS101	1
	8	SYNTH BASS 3	1
	64	TB303 BS 1	1
	65	TB303 BS 2	1
	66	TB303 BS 3	1
40	0	SYNTH BASS 2	2
	16	RUBBER BASS	2
	64	SH101 BS 1	1
	65	SH101 BS 2	1
	66	SH101 BS 3	1
	67	MODULAR BASS	2

ORCHESTRA

PC	CC0	NOMBRE INST	VOCES
41	0	VIOLIN	1
	8	SLOW VIOLIN	1
42	0	VIOLA	1
43	0	CELLO	1
44	0	CONTRABASS	1
45	0	TREMOLO STR	1
46	0	PIZZICATOSTR	1
47	0	HARP	1
48	0	TIMPANI	1

STRINGS

PC	CC0	NOMBRE INST	VOCES
49	0	STRINGS	1
	8	ORCHESTRA	2
50	0	SLOW STRINGS	1
51	0	SYN.STRINGS1	1
	8	SYN.STRINGS3	2
	64	SYN.STRINGS4	2
	65	OB STRINGS	2
52	0	SYN.STRINGS2	2
53	0	CHOIR AAHS	1
	32	CHOIR AAHS 2	1
54	0	VOICE OOHS	1
55	0	SYNVOX	1
56	0	ORCHESTRAHIT	2

BRASS

PC	CC0	NOMBRE INST	VOCES
57	0	TRUMPET	1
58	0	TROMBONE	1
	1	TROMBONE 2	2
59	0	TUBA	1
60	0	MUTEDTRUMPET	1
61	0	FRENCH HORN	2
	1	FR.HORN 2	2
62	0	BRASS 1	1
	8	BRASS 2	2

SYN. BRASS

PC	CC0	NOMBRE INST	VOCES
63	0	SYNTH BRASS1	2
	8	SYNTH BRASS3	2
	16	ANALOGBRASS1	2
	64	SYNTH BRASS5	2
	65	POLY BRASS	2
	66	QUACK BRASS	2
	67	OCTAVE BRASS	2

64	0	SYNTH BRASS2	2
	8	SYNTH BRASS4	1
	16	ANALOGBRASS2	2
	64	SOFT BRASS	2
	65	VELO BRASS 1	2
	66	VELO BRASS 2	2

REED

65	0	SOPRANO SAX	1
66	0	ALTO SAX	1
67	0	TENOR SAX	1
68	0	BARITONE SAX	1
69	0	OBOE	1
70	0	ENGLISH HORN	1
71	0	BASSOON	1
72	0	CLARINET	1

PIPE

73	0	PICCOLO	1
74	0	FLUTE	1
75	0	RECORDER	1
76	0	PAN FLUTE	1
77	0	BOTTLE BLOW	2
78	0	SHAKUHACHI	2
79	0	WHISTLE	1
80	0	OCARINA	1

SYN. LEAD

81	0	SQUARE WAVE	2
	1	SQUARE	1
	8	SINE WAVE	1
82	0	SAW WAVE	2
	1	SAW	1
	8	DOCTOR SOLO	2
	64	BIG LEAD	2
	65	WASPY SYNTH	2
83	0	SYN.CALLIOPE	2
84	0	CHIFFER LEAD	2
85	0	CHARANG	2
	64	DIST. LEAD 1	2
	65	DIST. LEAD 2	2
	66	FUNK LEAD	2
86	0	SOLO VOX	2
87	0	5TH SAW WAVE	2
	64	BIG FIVES	2
88	0	BASS & LEAD	2
	64	BIG & RAW	2
	65	FAT & PERKY	2

SYN. PAD

89	0	FANTASIA	2
90	0	WARM PAD	1
	64	THICK PAD	2
	65	HORN PAD	2
91	0	POLYSYNTH	2
	64	80'S POLYSYN	2
92	0	SPACE VOICE	1
93	0	BOWED GLASS	2
94	0	METAL PAD	2
	64	PANNER PAD	2
95	0	HALO PAD	2
96	0	SWEEP PAD	1
	64	POLAR PAD	1
	65	CONVERGE	1

SYN. SFX

97	0	ICE RAIN	2
98	0	SOUNDTRACK	2
	64	ANCESTRAL	2
	65	PROLOGUE	2
99	0	CRYSTAL	2
	1	SYN MALLET	1
100	0	ATMOSPHERE	2
101	0	BRIGHTNESS	2
102	0	GOBLIN	2
103	0	ECHO DROPS	1
	1	ECHO BELL	2
	2	ECHO PAN	2
	64	ECHO PAN 2	2
	65	BIG PANNER	2
	66	RESO PANNER	2
104	0	STAR THEME	2

ETHNIC MISC

105	0	SITAR	1
	1	SITAR 2	2
106	0	BANJO	1
107	0	SHAMISEN	1
108	0	KOTO	1
	8	TAISHO KOTO	2
109	0	KALIMBA	1
110	0	BAGPIPE	1
111	0	FIDDLE	1
112	0	SHANAI	1

PERCUSSIVE

113	0	TINKLE BELL	1
114	0	AGOGO	1
115	0	STEEL DRUMS	1
116	0	WOODBLOCK	1
	8	CASTANETS	1
117	0	TAIKO	1
	8	CONCERT BD	1
118	0	MELO. TOM 1	1
	8	MELO. TOM 2	1
119	0	SYNTH DRUM	1
	8	808 TOM	1
	9	ELEC PERC.	1
120	0	REVERSE CYM.	1

GUITAR BASS FX

121	0	GT.FRETNOISE	1
	1	GT.CUT NOISE	1
	64	WAH BRUSH GT	1
	65	GT. SLIDE	1
	66	GT. SCRATCH	1
	67	BASS SLIDE	1

SFX

122	0	BREATH NOISE	1
	1	FL.KEY CLICK	1
123	0	SEASHORE	1
	1	RAIN	1
	2	THUNDER	1
	3	WIND	1
	5	BUBBLE	2
124	0	BIRD	2
	1	DOG	1
	3	BIRD 2	1
125	0	TELEPHONE 1	1
	1	TELEPHONE 2	1
	3	DOOR	1
	5	WIND CHIMES	2
126	0	HELICOPTER	1
	2	CAR-STOP	1
	9	BURST NOISE	2
	64	SPACE TRI.	1
127	0	APPLAUSE	2
	3	PUNCH	1
128	0	GUN SHOT	1
	2	LASERGUN	1
	3	EXPLOSION	2

PC: Número de programa (número de instrumento)
CC: Valor del número de cambio de control 0
VOICES: Número de voces utilizadas

* *Para cambiar instrumentos desde el equipo MIDI externo, envíe "0"al CC32# (Control Change Bank Select) desde el equipo MIDI externo al TD-8.*

* *El valor del CC32# (Control Change Bank Select) que transmite el TD-8 es siempre "0."*

Lista de patrones predefinidos

No.	Name	T.S	Len	Tempo	Type
DRUMS					
1	DRUMS	4/4	8	124	LOOP
ROCK					
2	BRIT_R-I	4/4	4	126	LOOP
3	BRIT_R-A		4		
4	BRIT_R-1		4		
5	BRIT_R-B		4		
6	BRIT_R-2		4		
7	BRIT_R-E		6		
8	HARD_R-I		2	195	LOOP
9	HARD_R-A		4		
10	HARD_R-1		4		
11	HARD_R-B		4		
12	HARD_R-2		4		
13	HARD_R-E		4		
14	BOOGIE-I	4/4	10	216	LOOP
15	BOOGIE-A		8		
16	BOOGIE-1		8		
17	BOOGIE-B		8		
18	BOOGIE-2		8		
19	BOOGIE-E		6		
20	CYBER1-I	4/4	4	113	LOOP
21	CYBER1-A		2		
22	CYBER1-1		2		
23	CYBER1-B		2		
24	CYBER1-2		2		
25	CYBER1-E		2		
26	CYBER2-I	4/4	4	129	LOOP
27	CYBER2-A		4		
28	CYBER2-1		4		
29	CYBER2-B		4		
30	CYBER2-2		4		
31	CYBER2-E		1		
32	16BT'R-I	4/4	1	86	LOOP
33	16BT'R-A		4		
34	16BT'R-1		4		
35	16BT'R-B		4		
36	16BT'R-2		4		
37	16BT'R-E		2		
38	PROG_R-I	4/4	4	120	LOOP
39	PROG_R-A		4		
40	PROG_R-1		4		
41	PROG_R-B		4		
42	PROG_R-2		4		
43	PROG_R-E		3		
44	5/4RCK-I	5/4	4	137	LOOP
45	5/4RCK-A		4		
46	5/4RCK-1		4		
47	5/4RCK-B		4		
48	5/4RCK-2		5		
49	5/4RCK-E		8		
50	8BT'R1-I	4/4	4	117	LOOP
51	8BT'R1-A		4		
52	8BT'R1-1		4		
53	8BT'R1-B		4		
54	8BT'R1-2		4		
55	8BT'R1-E		4		
56	SLOW_R-I	4/4	2	72	LOOP
57	SLOW_R-A		4		
58	SLOW_R-1		4		
59	SLOW_R-B		4		
60	SLOW_R-2		4		
61	SLOW_R-E		2		
62	MIXD_R-I	4/4	4	103	LOOP
63	MIXD_R-A		4		
64	MIXD_R-1		4		
65	MIXD_R-B		4		
66	MIXD_R-2		4		
67	MIXD_R-E		4		
68	GRAM_R-I	4/4	4	109	LOOP
69	GRAM_R-A		4		
70	GRAM_R-1		4		
71	GRAM_R-B		4		
72	GRAM_R-2		4		
73	GRAM_R-E		4		
74	A.O.R.-I	4/4	4	113	LOOP
75	A.O.R.-A		4		
76	A.O.R.-1		4		
77	A.O.R.-B		4		
78	A.O.R.-2		4		
79	A.O.R.-E		5		
80	8BT'R2-I	4/4	8	140	LOOP
81	8BT'R2-A		4		
82	8BT'R2-1		4		
83	8BT'R2-B		4		
84	8BT'R2-2		4		
85	8BT'R2-E		6		
86	FNKYHR-I	4/4	1	100	LOOP
87	FNKYHR-A		4		
88	FNKYHR-1		4		
89	FNKYHR-B		4		
90	FNKYHR-2		4		
91	FNKYHR-E		3		
METAL					
92	OLD_HM-I	4/4	2	120	LOOP
93	OLD_HM-A		4		
94	OLD_HM-1		4		
95	OLD_HM-B		4		
96	OLD_HM-2		4		
97	OLD_HM-E		6		
98	SPEED1-I	4/4	2	182	LOOP
99	SPEED1-A		4		
100	SPEED1-1		4		
101	SPEED1-B		4		
102	SPEED1-2		4		
103	SPEED1-E		5		
104	THRASH-I	4/4	4	195	LOOP
105	THRASH-A		4		
106	THRASH-1		4		
107	THRASH-B		4		
108	THRASH-2		4		
109	THRASH-E		4		
110	SPEED2-I	4/4	4	236	LOOP
111	SPEED2-A		4		
112	SPEED2-1		4		
113	SPEED2-B		4		
114	SPEED2-2		4		
115	SPEED2-E		5		
BALLAD					
116	6/8BLD-I	6/8	4	50	LOOP
117	6/8BLD-A		4		
118	6/8BLD-1		5		
119	6/8BLD-B		4		
120	6/8BLD-2		5		
121	6/8BLD-E		5		
122	POPBLD-I	4/4	4	65	LOOP
123	POPBLD-A		4		
124	POPBLD-1		4		
125	POPBLD-B		4		
126	POPBLD-2		4		
127	POPBLD-E		4		
128	ROKBLD-I	4/4	2	64	LOOP
129	ROKBLD-A		4		
130	ROKBLD-1		4		
131	ROKBLD-B		4		
132	ROKBLD-2		4		
133	ROKBLD-E		2		
134	PF_BLD-I	4/4	4	65	LOOP
135	PF_BLD-A		2		
136	PF_BLD-1		2		
137	PF_BLD-B		2		
138	PF_BLD-2		2		
139	PF_BLD-E		3		
140	16'BLD-I	4/4	4	75	LOOP
141	16'BLD-A		4		
142	16'BLD-1		4		
143	16'BLD-B		4		
144	16'BLD-2		4		
145	16'BLD-E		5		
R&B					
146	OLDRB1-I	4/4	4	154	LOOP
147	OLDRB1-A		4		
148	OLDRB1-1		4		
149	OLDRB1-B		4		
150	OLDRB1-2		4		
151	OLDRB1-E		7		
152	OLDRB2-I	4/4	4	148	LOOP
153	OLDRB2-A		4		
154	OLDRB2-1		4		
155	OLDRB2-B		4		
156	OLDRB2-2		4		
157	OLDRB2-E		8		
158	OLDRB3-I	4/4	4	150	LOOP
159	OLDRB3-A		4		
160	OLDRB3-1		4		
161	OLDRB3-B		4		
162	OLDRB3-2		4		
163	OLDRB3-E		5		
164	OLDRB4-I	4/4	2	82	LOOP
165	OLDRB4-A		4		
166	OLDRB4-1		4		
167	OLDRB4-B		4		
168	OLDRB4-2		4		
169	OLDRB4-E		4		
170	RBSHFL-I	4/4	4	112	LOOP
171	RBSHFL-A		4		
172	RBSHFL-1		4		
173	RBSHFL-B		4		
174	RBSHFL-2		4		
175	RBSHFL-E		3		
176	RBHOP1-I	4/4	2	96	LOOP
177	RBHOP1-A		4		
178	RBHOP1-1		4		
179	RBHOP1-B		4		
180	RBHOP1-2		4		
181	RBHOP1-E		4		
182	RBHOP2-I	4/4	1	93	LOOP
183	RBHOP2-A		4		
184	RBHOP2-1		4		
185	RBHOP2-B		4		
186	RBHOP2-2		4		
187	RBHOP2-E		1		

188	RBGRV1-I	4/4	4	73	LOOP
189	RBGRV1-A		4		
190	RBGRV1-1		4		
191	RBGRV1-B		4		
192	RBGRV1-2		4		
193	RBGRV1-E		4		
194	RBGRV2-I	4/4	4	80	LOOP
195	RBGRV2-A		4		
196	RBGRV2-1		4		
197	RBGRV2-B		4		
198	RBGRV2-2		5		
199	RBGRV2-E		8		
200	RBGRV3-I	4/4	4	96	LOOP
201	RBGRV3-A		4		
202	RBGRV3-1		4		
203	RBGRV3-B		4		
204	RBGRV3-2		5		
205	RBGRV3-E		5		

BLUES

206	BLUES1-I	4/4	4	67	LOOP
207	BLUES1-A		4		
208	BLUES1-1		4		
209	BLUES1-B		4		
210	BLUES1-2		4		
211	BLUES1-E		6		
212	BLUES2-I	4/4	3	113	LOOP
213	BLUES2-A		4		
214	BLUES2-1		4		
215	BLUES2-B		4		
216	BLUES2-2		4		
217	BLUES2-E		2		
218	BLUES3-I	4/4	4	55	LOOP
219	BLUES3-A		4		
220	BLUES3-1		4		
221	BLUES3-B		4		
222	BLUES3-2		4		
223	BLUES3-E		5		

POPS

224	BGMPOP-I	4/4	4	88	LOOP
225	BGMPOP-A		4		
226	BGMPOP-1		4		
227	BGMPOP-B		4		
228	BGMPOP-2		4		
229	BGMPOP-E		6		
230	DNCPOP-I	4/4	4	120	LOOP
231	DNCPOP-A		4		
232	DNCPOP-1		4		
233	DNCPOP-B		4		
234	DNCPOP-2		4		
235	DNCPOP-E		5		
236	POPROK-I	4/4	2	123	LOOP
237	POPROK-A		4		
238	POPROK-1		4		
239	POPROK-B		4		
240	POPROK-2		4		
241	POPROK-E		4		
242	AC’POP-I	4/4	2	89	LOOP
243	AC’POP-A		4		
244	AC’POP-1		4		
245	AC’POP-B		4		
246	AC’POP-2		4		
247	AC’POP-E		2		
248	70’POP-I	4/4	4	215	LOOP
249	70’POP-A		4		
250	70’POP-1		4		
251	70’POP-B		8		
252	70’POP-2		8		
253	70’POP-E		4		
254	EL’POP-I	4/4	4	100	LOOP
255	EL’POP-A		2		
256	EL’POP-1		2		
257	EL’POP-B		4		
258	EL’POP-2		4		
259	EL’POP-E		5		
260	POPFNK-I	4/4	4	96	LOOP
261	POPFNK-A		4		
262	POPFNK-1		4		
263	POPFNK-B		4		
264	POPFNK-2		4		
265	POPFNK-E		5		
266	POPWLZ-I	3/4	4	120	LOOP
267	POPWLZ-A		4		
268	POPWLZ-1		4		
269	POPWLZ-B		4		
270	POPWLZ-2		4		
271	POPWLZ-E		6		

R&R

272	ROKBLY-I	4/4	2	96	LOOP
273	ROKBLY-A		4		
274	ROKBLY-1		2		
275	ROKBLY-B		4		
276	ROKBLY-2		2		
277	ROKBLY-E		3		
278	ROCKIN-I	4/4	4	170	LOOP
279	ROCKIN-A		4		
280	ROCKIN-1		4		
281	ROCKIN-B		8		
282	ROCKIN-2		8		
283	ROCKIN-E		4		
284	SURF_R-I	4/4	4	150	LOOP
285	SURF_R-A		4		
286	SURF_R-1		4		
287	SURF_R-B		4		
288	SURF_R-2		4		
289	SURF_R-E		4		

COUNTRY

290	BLGRS -I	4/4	2	142	LOOP
291	BLGRS -A		4		
292	BLGRS -1		2		
293	BLGRS -B		4		
294	BLGRS -2		3		
295	BLGRS -E		7		
296	C’BLD1-I	4/4	9	102	LOOP
297	C’BLD1-A		4		
298	C’BLD1-1		6		
299	C’BLD1-B		4		
300	C’BLD1-2		4		
301	C’BLD1-E		9		
302	C’BLD2-I	4/4	9	105	LOOP
303	C’BLD2-A		4		
304	C’BLD2-1		6		
305	C’BLD2-B		4		
306	C’BLD2-2		6		
307	C’BLD2-E		7		
308	C’ROCK-I	4/4	8	125	LOOP
309	C’ROCK-A		8		
310	C’ROCK-1		8		
311	C’ROCK-B		8		
312	C’ROCK-2		8		
313	C’ROCK-E		5		
314	TRAIN -I	4/4	4	140	LOOP
315	TRAIN -A		4		
316	TRAIN -1		4		
317	TRAIN -B		4		
318	TRAIN -2		4		
319	TRAIN -E		4		

JAZZ

320	SWING -I	4/4	9	192	LOOP
321	SWING -A		8		
322	SWING -1		2		
323	SWING -B		8		
324	SWING -2		2		
325	SWING -E		8		
326	JZBLD -I	4/4	4	69	LOOP
327	JZBLD -A		4		
328	JZBLD -1		4		
329	JZBLD -B		4		
330	JZBLD -2		4		
331	JZBLD -E		5		
332	FST’JZ-I	4/4	4	250	LOOP
333	FST’JZ-A		8		
334	FST’JZ-1		8		
335	FST’JZ-B		8		
336	FST’JZ-2		8		
337	FST’JZ-E		8		
338	MOD’JZ-I	4/4	8	136	LOOP
339	MOD’JZ-A		8		
340	MOD’JZ-1		2		
341	MOD’JZ-B		8		
342	MOD’JZ-2		2		
343	MOD’JZ-E		9		
344	LTN’JZ-I	4/4	9	167	LOOP
345	LTN’JZ-A		8		
346	LTN’JZ-1		2		
347	LTN’JZ-B		8		
348	LTN’JZ-2		2		
349	LTN’JZ-E		7		
350	6/8 JZ-I	6/8	8	93	LOOP
351	6/8 JZ-A		4		
352	6/8 JZ-1		6		
353	6/8 JZ-B		4		
354	6/8 JZ-2		6		
355	6/8 JZ-E		6		
356	SMTHJZ-I	4/4	9	183	LOOP
357	SMTHJZ-A		8		
358	SMTHJZ-1		2		
359	SMTHJZ-B		8		
360	SMTHJZ-2		2		
361	SMTHJZ-E		10		
362	BGBND1-I	4/4	4	196	LOOP
363	BGBND1-A		8		
364	BGBND1-1		8		
365	BGBND1-B		8		
366	BGBND1-2		6		
367	BGBND1-E		5		
368	BGBND2-I	4/4	8	130	LOOP
369	BGBND2-A		4		
370	BGBND2-1		4		
371	BGBND2-B		4		
372	BGBND2-2		4		
373	BGBND2-E		8		

FUSION

No.	Name	T.S	Len	Tempo	Type
374	ACID_F-I	4/4	1	96	LOOP
375	ACID_F-A		4		
376	ACID_F-1		4		
377	ACID_F-B		4		
378	ACID_F-2		4		
379	ACID_F-E		4		
380	SLOW_F-I	4/4	2	85	LOOP
381	SLOW_F-A		4		
382	SLOW_F-1		4		
383	SLOW_F-B		4		
384	SLOW_F-2		4		
385	SLOW_F-E		4		
386	M’SHFL-I	4/4	4	86	LOOP
387	M’SHFL-A		4		
388	M’SHFL-1		4		
389	M’SHFL-B		4		
390	M’SHFL-2		4		
391	M’SHFL-E		7		
392	U’SHFL-I	4/4	8	130	LOOP
393	U’SHFL-A		8		
394	U’SHFL-1		2		
395	U’SHFL-B		8		
396	U’SHFL-2		2		
397	U’SHFL-E		9		
398	ELEC_F-I	4/4	1	131	LOOP
399	ELEC_F-A		7		
400	ELEC_F-1		7		
401	ELEC_F-B		4		
402	ELEC_F-2		4		
403	ELEC_F-E		4		
404	HARD1 -I	4/4	4	123	LOOP
405	HARD1 -A		4		
406	HARD1 -1		4		
407	HARD1 -B		4		
408	HARD1 -2		4		
409	HARD1 -E		5		
410	HARD2 -I	4/4	4	122	LOOP
411	HARD2 -A		4		
412	HARD2 -1		4		
413	HARD2 -B		4		
414	HARD2 -2		4		
415	HARD2 -E		3		
416	LTN’FS-I	4/4	4	120	LOOP
417	LTN’FS-A		4		
418	LTN’FS-1		4		
419	LTN’FS-B		4		
420	LTN’FS-2		4		
421	LTN’FS-E		5		
422	3/4 FS-I	3/4	4	123	LOOP
423	3/4 FS-A		4		
424	3/4 FS-1		4		
425	3/4 FS-B		4		
426	3/4 FS-2		4		
427	3/4 FS-E		6		
428	LITE_F-I	4/4	4	89	LOOP
429	LITE_F-A		4		
430	LITE_F-1		4		
431	LITE_F-B		4		
432	LITE_F-2		4		
433	LITE_F-E		4		
434	FUNK_F-I	4/4	4	112	LOOP
435	FUNK_F-A		4		
436	FUNK_F-1		4		
437	FUNK_F-B		4		
438	FUNK_F-2		4		
439	FUNK_F-E		4		
440	BGM FS-I	4/4	4	82	LOOP
441	BGM FS-A		4		
442	BGM FS-1		4		
443	BGM FS-B		4		
444	BGM FS-2		4		
445	BGM FS-E		4		
446	CTMP’F-I	4/4	4	100	LOOP
447	CTMP’F-A		4		
448	CTMP’F-1		4		
449	CTMP’F-B		4		
450	CTMP’F-2		4		
451	CTMP’F-E		5		

DANCE

452	FUNK1 -I	4/4	4	128	LOOP
453	FUNK1 -A		4		
454	FUNK1 -1		4		
455	FUNK1 -B		4		
456	FUNK1 -2		4		
457	FUNK1 -E		5		
458	FUNK2 -I	4/4	4	105	LOOP
459	FUNK2 -A		4		
460	FUNK2 -1		4		
461	FUNK2 -B		4		
462	FUNK2 -2		4		
463	FUNK2 -E		4		
464	FUNK3 -I	4/4	4	113	LOOP
465	FUNK3 -A		4		
466	FUNK3 -1		4		
467	FUNK3 -B		4		
468	FUNK3 -2		4		
469	FUNK3 -E		3		
470	FUNK4 -I	4/4	4	132	LOOP
471	FUNK4 -A		4		
472	FUNK4 -1		5		
473	FUNK4 -B		4		
474	FUNK4 -2		5		
475	FUNK4 -E		4		
476	FUNK5 -I	4/4	4	102	LOOP
477	FUNK5 -A		4		
478	FUNK5 -1		4		
479	FUNK5 -B		4		
480	FUNK5 -2		4		
481	FUNK5 -E		5		
482	808HP1-I	4/4	2	102	LOOP
483	808HP1-A		4		
484	808HP1-1		4		
485	808HP1-B		4		
486	808HP1-2		4		
487	808HP1-E		2		
488	808HP2-I	4/4	4	91	LOOP
489	808HP2-A		4		
490	808HP2-1		4		
491	808HP2-B		4		
492	808HP2-2		4		
493	808HP2-E		7		
494	CARRIB-I	4/4	2	104	LOOP
495	CARRIB-A		4		
496	CARRIB-1		4		
497	CARRIB-B		4		
498	CARRIB-2		4		
499	CARRIB-E		1		
500	FNKTOP-I	4/4	4	109	LOOP
501	FNKTOP-A		4		
502	FNKTOP-1		4		
503	FNKTOP-B		4		
504	FNKTOP-2		4		
505	FNKTOP-E		5		
506	N.J.S.-I	4/4	4	107	LOOP
507	N.J.S.-A		4		
508	N.J.S.-1		4		
509	N.J.S.-B		4		
510	N.J.S.-2		4		
511	N.J.S.-E		4		
512	JZFUNK-I	4/4	4	125	LOOP
513	JZFUNK-A		4		
514	JZFUNK-1		4		
515	JZFUNK-B		4		
516	JZFUNK-2		4		
517	JZFUNK-E		4		
518	UKACID-I	4/4	4	86	LOOP
519	UKACID-A		4		
520	UKACID-1		4		
521	UKACID-B		4		
522	UKACID-2		4		
523	UKACID-E		4		
524	HOUSE -I	4/4	4	113	LOOP
525	HOUSE -A		4		
526	HOUSE -1		4		
527	HOUSE -B		4		
528	HOUSE -2		4		
529	HOUSE -E		4		
530	GNGRAP-I	4/4	4	89	LOOP
531	GNGRAP-A		4		
532	GNGRAP-1		4		
533	GNGRAP-B		4		
534	GNGRAP-2		4		
535	GNGRAP-E		4		
536	HPHPJZ-I	4/4	4	96	LOOP
537	HPHPJZ-A		4		
538	HPHPJZ-1		4		
539	HPHPJZ-B		4		
540	HPHPJZ-2		4		
541	HPHPJZ-E		4		
542	TEKPOP-I	4/4	2	118	LOOP
543	TEKPOP-A		4		
544	TEKPOP-1		4		
545	TEKPOP-B		4		
546	TEKPOP-2		4		
547	TEKPOP-E		5		
548	DRUM’N-I	4/4	2	82	LOOP
549	DRUM’N-A		4		
550	DRUM’N-1		4		
551	DRUM’N-B		4		
552	DRUM’N-2		4		
553	DRUM’N-E		1		

REGGAE

554	REGG1 -I	4/4	2	96	LOOP
555	REGG1 -A		4		
556	REGG1 -1		4		
557	REGG1 -B		4		
558	REGG1 -2		4		
559	REGG1 -E		4		
560	REGG2 -I	4/4	6	142	LOOP
561	REGG2 -A		4		
562	REGG2 -1		4		
563	REGG2 -B		4		
564	REGG2 -2		4		
565	REGG2 -E		7		

566	REGG3 -I	4/4	1	132	LOOP
567	REGG3 -A		4		
568	REGG3 -1		4		
569	REGG3 -B		4		
570	REGG3 -2		4		
571	REGG3 -E		3		
572	REGG4 -I	4/4	4	125	LOOP
573	REGG4 -A		4		
574	REGG4 -1		4		
575	REGG4 -B		4		
576	REGG4 -2		4		
577	REGG4 -E		4		
578	SKA -I	4/4	6	192	LOOP
579	SKA -A		4		
580	SKA -1		4		
581	SKA -B		4		
582	SKA -2		4		
583	SKA -E		5		

LATIN

584	MAMBO -I	4/4	9	182	LOOP
585	MAMBO -A		8		
586	MAMBO -1		2		
587	MAMBO -B		8		
588	MAMBO -2		2		
589	MAMBO -E		7		
590	MERENG-I	4/4	9	207	LOOP
591	MERENG-A		4		
592	MERENG-1		6		
593	MERENG-B		4		
594	MERENG-2		6		
595	MERENG-E		7		
596	SALSA1-I	4/4	2	115	LOOP
597	SALSA1-A		4		
598	SALSA1-1		4		
599	SALSA1-B		4		
600	SALSA1-2		5		
601	SALSA1-E		2		
602	SALSA2-I	4/4	4	102	LOOP
603	SALSA2-A		4		
604	SALSA2-1		4		
605	SALSA2-B		4		
606	SALSA2-2		4		
607	SALSA2-E		5		
608	SALSA3-I	4/4	6	165	LOOP
609	SALSA3-A		8		
610	SALSA3-1		8		
611	SALSA3-B		8		
612	SALSA3-2		8		
613	SALSA3-E		9		
614	SONGO -I	4/4	4	109	LOOP
615	SONGO -A		4		
616	SONGO -1		4		
617	SONGO -B		4		
618	SONGO -2		4		
619	SONGO -E		4		
620	TJANO1-I	4/4	4	89	LOOP
621	TJANO1-A		4		
622	TJANO1-1		4		
623	TJANO1-B		4		
624	TJANO1-2		4		
625	TJANO1-E		4		
626	TJANO2-I	3/4	4	145	LOOP
627	TJANO2-A		8		
628	TJANO2-1		8		
629	TJANO2-B		8		
630	TJANO2-2		8		
631	TJANO2-E		8		

BRAZIL

632	BOSSA -I	4/4	4	85	LOOP
633	BOSSA -A		4		
634	BOSSA -1		4		
635	BOSSA -B		4		
636	BOSSA -2		4		
637	BOSSA -E		7		
638	SAMBA1-I	4/4	2	152	LOOP
639	SAMBA1-A		4		
640	SAMBA1-1		4		
641	SAMBA1-B		4		
642	SAMBA1-2		4		
643	SAMBA1-E		2		
644	SAMBA2-I	4/4	4	136	LOOP
645	SAMBA2-A		4		
646	SAMBA2-1		4		
647	SAMBA2-B		4		
648	SAMBA2-2		4		
649	SAMBA2-E		4		

WORLD

650	TANGO -I	4/4	2	120	LOOP
651	TANGO -A		2		
652	TANGO -1		2		
653	TANGO -B		2		
654	TANGO -2		2		
655	TANGO -E		2		
656	AFROJZ-I	4/4	8	194	LOOP
657	AFROJZ-A		4		
658	AFROJZ-1		6		
659	AFROJZ-B		4		
660	AFROJZ-2		6		
661	AFROJZ-E		9		

LOOP

662	LATN PTN	4/4	2	120	LOOP
663	CLAVES	4/4	1	120	
664	TABLA	4/4	2	128	

1SHOT

665	DRUMFILL	4/4	1	120	1SHOT
666	DBL BASS	4/4	1	130	
667	ROLL T1	4/4	1	130	
668	ROLL T2	4/4	1	130	
669	ROLL T3	4/4	1	130	
670	LATNFILL	4/4	2	120	
671	ROLLBNGO	4/4	1	117	
672	SPANISH	4/4	2	123	
673	BRS FALL	4/4	1	120	
674	ENCORE	4/4	7	120	

TAP

675	SAMBA	4/4	1	120	TAP
676	ACO BASS	4/4	4	160	
677	BRS SECT	4/4	5	160	
678	GRV BASS	4/4	2	120	
679	GRV PAD	4/4	2	120	
680	GRV CHRD	4/4	1	120	
681	ADLBSOLO	4/4	16	120	
682	JAZZEND1	4/4	6	60	
683	JAZZEND2	4/4	4	100	
684	FUNK BRK	4/4	1	130	
685	FUNKEND1	4/4	2	130	
686	FUNKEND2	4/4	3	130	
687	SANTUR	4/4	3	120	
688	STRINGS	4/4	8	128	
689	RESOBASS	4/4	2	120	
690	SYNCHRD1	4/4	3	120	
691	SYNCHRD2	4/4	3	120	
692	GTRCHRD1	4/4	1	120	
693	GTRCHRD2	4/4	1	120	
694	PAD&BASS	4/4	8	80	
695	ACO GTR	4/4	6	86	
696	WAH GTR	4/4	1	120	
697	CUT GTR	4/4	1	120	
698	VOICES	4/4	2	120	
699	ANLGPERC	4/4	1	120	
700	SFX TAP	4/4	5	120	

CATEG: Categoría
No.: Número de patrón
Name: Nombre de patrón
T.S: Tipo de compás
Len: Longitud
Tempo: Tempo de patrón
Type: Tipo de reproducción (p. 100)
-I: INTRODUCCIÓN
-a: PRINCIPAL A
-B: PRINCIPAL b
-1: RELLENO 1
-2: RELLENO 2
-E: FINAL

Lista de parámetros

Parámetros de kit

KIT

Parámetro		Valor
KIT	Kit de percusión	1–64 (*1)
NAME	Nombre del kit de percusión	8 caracteres (*2)
BRUSH	Conmutador de escobillas	OFF, ON
PEDAL HI-HAT VOLUME	Volumen del charles de pedal	0–15
PEDAL PITCH CTRL RANGE	Gama de control de la afinación del pedal	-24–+24
CHAIN	Cadena de kits de percusión	1–16

*1: Consulte la “Lista de kits de percusión predefinidos” (p. 178).

*2: A–Z, a–z, 0–9,!, ”, #, $, %, &, ’, , [,], *, +, „ -, ., /, :, ;, 

MEZCLADOR

Parámetro		Valor
LEVEL	Nivel	0–127
PAN	Panoramización	L15–CTR–R15, RND, ALT
MASTR	Volumen general	0–127

ESTUDIO

Parámetro		Valor
TYPE	Tipo de estudio	*1
WALL	Tipo de pared	WOOD, PLASTER, GLASS
ROOM	Tamaño de la habitación	SMALL, MIDIUM, LARGE
LEVEL	Nivel de Ambience	0–127
AMBIENCE SEND LEVEL	Nivel de envío de Ambience	0–127

*1: BEACH, LIVING, BATH, STUDIO, GARAGE, LOCKER, THEATER, CAVE, GYM, STADIUM

FX SW

Parámetro		Valor
AMB	Ambience	OFF, ON
EQ	Ecualizador	OFF, ON

AMBIENCE GROUP SEND LEVEL

Parámetro		Valor
KIT	Kit de percusión	0–127
PERC	Parte de percusión	0–127
B INST	Instrumentos de acompañamiento	0–127

MASTER EQ (ECUALIZADOR PRINCIPAL)

Parámetro		Valor
LOW FREQ	Frecuencia baja	200, 400
LOW GAIN	Gain bajo	-12–+12
HIGH FREQ	Frecuencia alta	3K, 6K
HIGH GAIN	Gain alto	-12–+12

COPIA

KIT

Parámetro		Valor
COPY	Modo de copia	EXCHANGE, COPY
SRC KIT	Kit de percusión origen	PRESET 1–64 (*1), USER 1–64
DST KIT	Kit de percusión destino	USER 1–64

*1: Consulte la “Lista de kits de percusión predefinidos” (p. 178).

INST (INSTRUMENT)

Parámetro		Valor
SRC KIT	Kit de percusión origen	PRESET 1–64 (*1), USER 1–64
DST KIT	Kit de percusión destino	USER 1–64

*1: Consulte la “Lista de kits de percusión predefinidos” (p. 178).

MIXER

Parámetro		Valor
SRC KIT	Kit de percusión origen	PRESET 1–64 (*1), USER 1–64
DST KIT	Kit de percusión destino	USER 1–64

*1: Consulte la “Lista de kits de percusión predefinidos” (p. 178).

EFFECT

Parámetro		Valor
SRC KIT	Kit de percusión origen	PRESET 1–64 (*1), USER 1–64
DST KIT	Kit de percusión destino	USER 1–64

*1: Consulte la “Lista de kits de percusión predefinidos” (p. 178).

INST (INSTRUMENTO)

Parámetro		Valor
GROUP	Grupo de instrumentos	*1
INST	Instrumento	*1

*1: Consulte la “Lista de instrumentos de percusión” (p. 179).

EDIT

V-KICK

Parámetro		Valor
DEPTH	Profundidad del cuerpo	NORMAL, DEEP
HEAD TYPE	Tipo de parche	CLEAR, COATED, PINSTRIPE (PinStripe®) *1
TUNING	Afinación del parche	-480–+480
MUFFLING	Amortiguación del sonido	OFF, TAPE1, TAPE2, BLANKET, WEIGHT

*1: PinStripe® es una marca comercial registrada de Remo Inc., U.S.A.

V-SNARE

Parámetro		Valor
DEPTH	Profundidad del cuerpo	NORMAL, DEEP1, DEEP2, DEEP3, DEEP4
HEAD TYPE	Tipo de parche	CLEAR, COATED, PINSTRIPE (PinStripe®) *1
TUNING	Afinación del parche	-480–+480
MUFFLING	Amortiguación del sonido	OFF, TAPE1, TAPE2, DOUGHNUTS1, DOUGHNUTS2
STRAINER ADJ.	Ajuste de la bordonera	OFF, LOOSE, MEDIUM, TIGHT

*1: PinStripe® es una marca comercial registrada de Remo Inc., U.S.A.

V-TOM

Parámetro		Valor
DEPTH	Profundidad del cuerpo	NORMAL, DEEP
HEAD TYPE	Tipo de parche	CLEAR, COATED, PINSTRIPE (PinStripe®) *1
TUNING	Afinación del parche	-480–+480
MUFFLING	Amortiguación del sonido	OFF, TAPE1, TAPE2, DOUGHNUTS1, DOUGHNUTS2

*1: PinStripe® es una marca comercial registrada de Remo Inc., U.S.A.

OTROS

Parámetro		Valor
PITCH	Afinación	-480–+480
DECAY	Caída	-31–+31

ENTRADA DE DISPARO

Parámetro		Valor
PITCH CTRL ASSIGN	Asignación del control de la afinación	OFF, ON

MIDI

Parámetro		Valor	
NOTE NUMBER	Número de nota	0 (C -1)–127 (G 9)	+
GATE TIME	Tiempo de compuerta	0.1–8.0	+

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

PTN (AJUSTE DEL PATRÓN DE PAD)

Parámetro		Valor	
PAD PTN VELO	Velocidad del patrón del pad	OFF, ON	+
CATEGORY	Categoría	*1, USER	+
PATTERN	Patrón	PRESET 1–700 (*1), USER 701–800	+

*1: Consulte la “Lista de patrones predefinidos” (p. 187).

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

Parámetros de patrón

Parámetro		Valor	
CATEGORY	Categoría	*1, USER	+
PATTERN	Patrón	PRESET 1–700 (*1), USER 701–800	+
TIME SIGNATURE	Tipo de compás	Numerador: 1–13, Denominador: 2, 4, 8, 16	+
LENGTH	Longitud	1–99	+
TEMPO	Tempo del patrón	20–260	+
PLAY TYPE	Tipo de reproducción	LOOP, 1SHOT, TAP	+
QUICK PLAY	Quick play	OFF, ON	+
RESET TIME	Reiniciar tiempo	OFF, 0.1–4.0	+
TAP EXC SW	Coinmutador de tap exclusivo	OFF, ON	+
TRANSPOSE BIAS	Bias de transposición	-24–+24	+
NAME	Nombre del patrón	8 caracteres (*2)	+
PATTERN LOCK	Bloqueo del patrón	OFF, ON	+

*1: Consulte la “Lista de patrones predefinidos” (p. 187).

*2: A–Z, 0–9, !, ”, #, $, %, &, ’, , [,], *, +, ,, -, ., / , :, ;, ◀, =, ▶, ?, _, ▟

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

Appendices

EDITAR

COPY

Parámetro		Valor	
SOURCE	Patrón origen	PRESET 1–700 (*1), USER 701–800	+
DEST	Patrón destino	USER 701–800	+
SOURCE PART	Parte origen	*2	+
SOURCE MEAS	Compás origen	ALL	+
		First Measure: 1–98, END	+
		Last Measure: 1–99	+
DEST PART	Parte destino	*2	+
DEST MEAS	Compás destino	1–98, END	+

*1: Consulte la “Lista de patrones predefinidos” (p. 187).

*2: ALL, KIT, PARC, PART1, PART2, PART3, PART4

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

INSERT

Parámetro		Valor	
PATTERN	Patrón	USER 701–800	+
MEASURE	Compás	First Measure: 1–98, END	+
		Number of Measures: 1–99	+

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

DELETE

Parámetro		Valor	
PATTERN	Patrón	USER 701–800	+
MEASURE	Compás	ALL	+
		First Measure: 1–98, END	+
		Last Measure: 1–99	+

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

ERASE

Parámetro		Valor	
PATTERN	Patrón	USER 701–800	+
PART	Parte	*1	
MEASURE	Compás	ALL	+
		First Measure: 1–98, END	+
		Last Measure: 1–99	+

*1: ALL, KIT, PARC, PART1, PART2, PART3, PART4

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

PARTE

Parámetro		Valor	
PART MUTE	Enmudecimiento de parte	OFF, ON	+

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

PERC (PARTE DE PERCUSIÓN)

Parámetro		Valor	
PERC SET	Grupo de percusión	1–10 (*1), 11, 12	+
LEVEL	Nivel	0–127	+
AMB LEVEL	Nivel de Ambience	0–127	+

*1: Consulte la “Lista de grupos de percusión predefinidos” (p. 183).

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

PERC INST (INSTRUMENTO)

Parámetro		Valor	
INST	Instrumento de percusión	*1	+
LEVEL	Nivel	0–127	+
AMB	Nivel de envío de Ambience	0–127	+
PAN	Panoramización	L15–CTR–R15	+
PITCH	Afinación	-480–+480	+
Decay	Caída	-31–+31	+

*1: Consulte la “Lista de instrumentos de percusión” (p. 179).

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

PARTS1–4

Parámetro		Valor	
PART	Parte	*1	+
INST	Número del instrumento	*2	+
	Nombre del instrumento	*2	+
LEVEL	Nivel	0–127	+
AMB LEVEL	Nivel de envío de Ambience	0–127	+
PAN	Panoramización	L15–CTR–R15	+
BEND RANGE	Gama de bend	0–-24	+

*1: PART1, PART2, PART3, PART4

*2: Consulte la “Lista de instrumentos de acompañamiento” (p. 185).

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

GRABACIÓN DE PATRONES

Parámetro		Valor	
QUANTIZE	Cuantizar	*1	+
REC MODE	Modo de grabación	LOOP ALL, LOOP 1, LOOP 2, REPLACE	+
HIT PAD START	Empezar al golpear pad	OFF, ON	+
REC REHEASAL	Grabar práctica	OFF, ON	+

*1: ♪ 8 (Corchea), ♪3 8T (Tresillos de corchea), ♪ 16 (Semicorchea), ♪3 16T (Tresillos de semicorchea), ♪ 32 (Fusa), ♪3 32T (Tresillos de fusa), ♪ 64 (Semifusa), OFF

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

REALTIME ERASE

Parámetro		Valor	
PART	Parte	*1	+
STATUS	Status	ALL, NOTE, BEND, CC	+

*1: KIT, PERC, PART1, PART2, PART3, PART4

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

Parámetros de canción

Parámetro		Valor	
SONG	Canción	1–50	+
NAME	Nombre de la canción	8 caracteres (*1)	+
TEMPO	Tempo de la canción	20–260	+
PLAY TYPE	Tipo de reproducción	LOOP, 1SHOT	+

*1: A–Z, 0–9, !, ”, #, $, %, &, ’, , [,], *, +, „ -, ., /, :, ;, ◀, =, ▶, ?, _, ▟

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

EDITAR CANCIÓN

COPY

Parámetro		Valor	
SOURCE	Canción origen	1–50	+
DEST	Canción destino	1–50	+
START	Inicio	1–99	+

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

INITIALIZE

Parámetro		Valor	
SONG	Canción	1–50	+

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

GRABAR CANCIÓN

Parámetro		Valor	
PTN	Patrón	PRESET 1–700 (*1), USER 701–800	+
TRANS	Transposición	-24–+24	+

*1: Consulte la “Lista de patrones predefinidos” (p. 187).

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

Parámetros de configuración

TRIG (DISPARO)

Parámetro		Valor
BANK	Número de banco	1–4
TRIGGER TYPE	Tipo de disparo	*1

*1: PD5, PD7, PD9, 8 A, 8 B, 8RA, 8RB, 10A, 10B, 12A, 12B, P 1, P 2, KD7, K 8, K12, K 1, K 2, KIK, SNR, TOM, FLR

BASIC (PARÁMETROS DE DISPARO BÁSICOS)

Parámetro		Valor
SENSITIVITY	Sensibilidad	1–16
THRESHOLD	Umbral	0–15
CURVE	Curva	*1
RIM SENS	Sensibilidad del borde	OFF, 1–15
HEAD TENSION	Ajuste de la tensión del parche	LOOSE, MEDIUM, TIGHT

*1: LINEAR, EXP1, EXP2, LOG1, LOG2, SPLINE, LOUD1, LOUD2

ADVNCD (PARÁMETROS DE DISPARO AVANZADOS)

Parámetro		Valor
SCAN TIME	Tiempo de exploración	0–4.0 (intervalos de 0.1 ms)
RETRIGCANCL	Cancelar redisparo	1–16
MASK TIME	Tiempo de máscara	0–64 (intervalos de 1 ms)
CROSSTALK	Cancelar diafonía	*1
CROSS STICK	Sensibilidad de baqueta cruzada	1–16

*1: OFF, 20, 25, 30, 35, 40, 45, 50, 55, 60, 65, 70, 75, 80

MIDI

Parámetro		Valor	
TX/RX CHANNEL	Canal de transmisión / recepción	CH1–CH16, OFF	+
NOTE CHASE	Note chase	OFF, ON	+
LOCAL CONTROL	Control local	OFF, ON	+
SYNC MODE	Modo de sincronización	INT, EXT, REMOTE	+
CH10 PRIORITY	Prioridad del canal 10	KIT, PERC	+
PEDAL DATA THIN	Reducción de la información del pedal	OFF, 1, 2	+
PEDAL CC	CC de pedal	*1	+
ZONE CC	CC de zona	*2	+
GM MODE	Modo GM	OFF, ON	
RX GM ON	Recepción de GM activada	OFF, ON	
SOFT THRU	Soft through	OFF, ON	
DEVICE ID	ID de equipo	1–32	
KIT PROG	Cambio de programa de kit de percusión	1–128	+
PERC PROG	Cambio de programa de grupo de percusión	1–128	+
BULK	Volcado general	*3	

*1: OFF, MOD (1), FOOT (4), GEN1 (16), GEN2 (17)

*2: OFF, MOD (1), GEN1 (16), GEN2 (17)

*3: SETUP, DRUM KIT (ALL, 1–64), USER PERCUSSION SET (ALL, 1–2), USR PTNS&SONGS

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

PREESCUCHA

Parámetro		Valor
VELOCITY 1	Velocidad 1	0–127
VELOCITY 2	Velocidad 2	0–127
VELOCITY 3	Velocidad 3	0–127

OTHERS

Parámetro		Valor
OUTPUT ASSIGN	Asignación de la salida	*1
FOOT	Conmutador de pedal	*2
PAD	Conmutador de pad	*3
LCD CONTRAST	Contraste de la LCD	1–16
MASTER TUNE	Afinación principal	415.3–466.2
FACTORY RESET	Reinicialización de fábrica	*4

*1: MAS, M_L, M_R, DIR, D_L, D_R, M&D

*2: KIT SELECT, SEQ SELECT, PLAY SELECT, ASSIGNABLE (KIT#DEC, KIT#INC, SEQ# DEC, SEQ# INC, SEQ TOP, PLAY/STOP, SEQ BWD, SEQ FWD)

*3: OFF, KIT SELECT, SEQ SELECT, ASSIGNABLE (OFF, KIT# DEC, KIT# INC, SEQ# DEC, SEQ# INC)

*4: ALL, THIS DRUM KIT, ALL DRUM KITS, ALL PERC SETS, ALL PATTERNS, ALL SONGS

Parámetros del metrónomo

Parámetro		Valor	
TIME SIGNATURE	Tipo de compás	Numerador: 1–13, Denominador: 2, 4, 8, 16	+
INTERVAL	Intervalo	1/2, 3/8, 1/4, 1/8, 1/12, 1/16	+
INST	Instrumento del metrónomo	*1	+
PAN	Panoramización	L15–CTR–R15	+
OUTPUT	Salida	BOTH, PHONES	+

*1: VOICE, CLICK, BEEP, METRONOME, CLAVES, WOOD BLOCK, STICKS, CROSS STICK, TRIANGLE, COWBELL, CONGA, TALKING DRUM, MARACAS, CABASA, CUICA, AGOGO, TAMBOURINE, SNAPS, 909 SNARE, 808 COWBELL

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

COUNT IN

Parámetro		Valor	
PLAY	Claqueta de reproducción	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS	+
REC	Claqueta de grabación	OFF, 1 MEAS, 2 MEAS	+

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

Parámetros de tempo

Parámetro		Valor	
TEMPO	Tempo	20–260	+

+: Este ajuste no puede definirse en el modo GM.

Modo GM

Parámetro		Valor
PART RX SW	Conmutador de recepción de parte	OFF, ON

NOTA

Los parámetros de las p. 191–p. 198 marcados con un símbolo "+" no pueden definirse en el modo GM.

Aplicación MIDI

Modelo TD-8
Versión 1.00
28 de julio de 1999

Normal mode

Section 1. Receive data

■ Channel Voice Messages

* Following Channel Voice Messages can be recorded in [SETUP]-[MIDI] TX/RX CHANNEL.

● Note Off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

* Only the channel assigned to the backing part can be received.
* The Velocity Values of Note Off message are ignored.
* When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

● Note On

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note on velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

* A channel which is assigned to the drum kit part will receive only the note numbers which are specified by the drum kit.
* A channel which is assigned to the percussion part will receive only the note numbers which are specified by the percussion set.
* When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

● Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Value: 00H - 7FH (0 - 127)

* A channel which is assigned to the drum kit part will receive only the note numbers which are specified by the drum kit.
* If the value is greater than 40H (64), the decay of the note sounded by the received note number will be shortened.
* Not recorded in the sequencer.

● Control Change

❍Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = Bank number MSB: 00H - 7FHÅibank.1 - bank.128Åj
ll = Bank number LSB: processed as 00H

* Not Received when [SETUP]-[MIDI]-[PROG] PROGRAM CHANGE RX SW is set to “OFF”.(Initial Value is ON)
* Bank select processing will be suspended until a program change message is received.
* Only the channel assigned to the backing part can be received.
* Not recorded in the sequencer.

❍Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)

* Only the channel assigned to the drum kit part can be received.
* If the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC or ZONE CC are set to "MOD", the effect will apply to the specified parameter.
* During recording, this will be recorded in the sequencer data as PEDAL CC data or ZONE CC data.

❍Foot Control (Controller number 4)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* Only the channel assigned to the drum kit part can be received.
* The effect will be obtained when [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC is set to "FOOT".
* When recording, this will be recorded as PEDAL CC data in the sequencer data itself.

❍Data Entry (Controller number 6)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = The value of the parameter specified by RPN.

* Only the channel assigned to the backing part can be received.
* Not recorded in the sequencer.

On the normal mode of TD-8, RPN can be used to modify the following parameters.

RPN MSB LSB	Data entry MSB LSB	Explanation
00H 00H	mmH ---	Pitch Bend Sensitivity mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones) LSB: ignored (processed as 00H) specify up to 2 octaves in semitone steps
7FH 7FH	--- ---	RPN null set condition where RPN is unspecified. The data entry messages after set RPN null will be ignored.(No Data entry messages are required after RPN null). Settings already made will not change. MSB, LSB of data entry: ignored

❍Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

* Volume messages are used to adjust the volume barance of each part.
* Only the channel assigned to the percussion part and the backing part can be received.
* Not recorded in the sequencer.

❍Pan (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = pan: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right)

* Only the channel assigned to the backing part can be received.
* Not recorded in the sequencer.

❍General purpose controller 1 (Controller number 16)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	10H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* Only the channel assigned to the drum kit part can be received.
* If the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC or ZONE CC are set to "GEN1", the effect will apply to the specified parameter.
* During recording, this will be recorded in the sequencer data as PEDAL CC data or ZONE CC data.

❍General purpose controller 2 (Controller number 17)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	11H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* Only the channel assigned to the drum kit part can be received.
* If the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC or ZONE CC are set to "GEN2", the effect will apply to the specified parameter.
* During recording, this will be recorded in the sequencer data as PEDAL CC data or ZONE CC data.

❍Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
nH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

* Only the channel assigned to the backing part can be received.
* When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

❍Effect 1(Reverb Send Level) (Controller number 91)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Reverb send level: 00H - 7FH (0 - 127)

* Only the channel assigned to the backing part can be received.
* When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

❍RPN MSB/LSB (Controller number 101, 100)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = upper byte of parameter number specified by RPN (MSB)
ll = lower byte of parameter number specified by RPN (LSB)

* Only the channel assigned to the backing part can be received.
* The value specified by RPN will not be reset even by messages such as program change or reset all controllers.
* When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

RPN
The RPN (Registered Parameter Number) messages are expanded control changes,and each function of an RPN is described by the MIDI Standard.
To use these messages, you must first use RPN (controller number 100 and 110, their order does not matter) to specify the parameter to be controlled, and then use Data Entry messages (controller number 6, 38) to specify the value of the specified parameter. Once an RPN parameter has been specified, all data entry messages received on that channel will modify the value of that parameter. To prevent accidents, it is recommended that you set RPN null (RPN number = 7FH 7FH) when you have finished setting the value of the desired parameter. Refer to “■Examples of actual MIDI message” <Example 4> (p. 211).

On the normal mode of TD-8, RPN can be used to modify the following parameters.
Regarding the value of each parameter, refer to Data Entry (Controller number 6).

RPN

MSB LSB	Parameter
00H 00H	Pitch Bend Sensitivity
7FH 7FH	RPN null

● Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Not Received when [SETUP]-[MIDI]-[PROG] PROGRAM CHANGE RX SW is set to “OFF”.(Initial Value is ON)
* The sound will change beginning with the next note-on after the program change is received. Voices which were already sounding before the program change was received will not be affected.
* Not recorded in the sequencer.

● Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm, ll = Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Only the channel assigned to the backing part can be received.
* When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

■ Channel Mode Messages

● All Sounds Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When this message is received, all currently-sounding notes on the corresponding channel will be silenced. However, the status of channel messages will not change.
* When recording, this is recorded in the sequencer data itself.

● Reset All Controllers (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.
* When recording, a control message carrying the reset value will be created and recorded.

Controller	Reset value
Pitch Bend Change	+/-0 (center)
Polyphonic Key Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off) (When set to PEDAL CC or ZONE CC.)
Foot Control	0 (off) (When set to PEDAL CC or ZONE CC.)
General Purpose Controller1	0 (off) (When set to PEDAL CC or ZONE CC.)
General Purpose Controller2	0 (off) (When set to PEDAL CC or ZONE CC.)
Hold1	0 (off)
RPN	unset; previously set data will not change

● All Notes Off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However if Hold 1 is ON, the sound will be continued until these are turned off.
* In the recording mode, “Note OFF message” will be created for corresponding Note ON message, and will be recorded.

● OMNI OFF (Controller number 124)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7CH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

● OMNI ON (Controller number 125)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7DH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be carried out as when All Notes Off is received.

● MONO (Controller number 126)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7EH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = mono number: 00H - 10H (0 - 16)

* The same processing will be carried out as when All Sound Off or All Notes Off is received.

● POLY (Controller number 127)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7FH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* The same processing will be carried out as when All Sound Off or All Notes Off is received.

■ System Realtime Message

* Following System Realtime Messages cannot be recorded in recording mode.

● Timing Clock

Status
F8H

* Recognized only when the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 1] SYNC MODE is set to "EXT".

● Start

Status
FAH

* Recognized only when the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 1] SYNC MODE is set to "EXT" or "REMOTE".

● Continue

Status
FBH

* Recognized only when the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 1] SYNC MODE is set to "EXT" or "REMOTE".

● Stop

Status
FCH

* Recognized only when the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 1] SYNC MODE is set to "EXT" or "REMOTE".

● Active Sensing

Status
FEH

* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds about 420 ms, the same processing will be carried out as when All Sounds Off, All Notes Off and Reset All Controllers are received, and message interval monitoring will be halted.

● System Exclusive Message

* Following System Exclusive Messages cannot be recorded.

Status	Data byte	Status
F0H	iiH, ddH, ..., eeH	F7H

F0H: System Exclusive Message status
ii = ID number: An ID number (manufacturer ID) to indicate the manufacturer whose Exclusive message this is. Roland's manufacturer ID is 41H.
ID numbers 7EH and 7FH are extensions of the MIDI standard; Universal Non-realtime Messages (7EH) and Universal Realtime Messages (7FH).
dd,..., ee = data: 00H - 7FH (0 - 127)
F7H: EOX (End Of Exclusive)

The System Exclusive Messages received by the normal mode of TD-8 are; Universal Non-realtime System Exclusive Messages, Data Requests (RQ1), and Data Set (DT1).

● System Exclusive Message

❍Turn General MIDI System On

This is a command message that resets the internal settings of the unit to the General MIDI initial state (General MIDI System - Level 1). After receiving this message, this unit will automatically be set to the proper condition for correctly playing a General MIDI score.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
01H	Sub ID#2 (General MIDI 1 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* Not Received when [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 3] RX GM ON is set to "OFF".(Initial Value is ON)
* There must be an interval of at least 50ms between this message and the next.

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

❍Identity Request

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (universal non-realtime message)
dev	evice ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32) Initial value is 10H (17))
	06H, 01H Identity request
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* Even if the Device ID is 7FH (Broadcast), Identity reply message will be transmitted.
* When Identity Request is received, Identity reply message will be transmitted (p. 204).

● Data transmission

TD-8 can transmit and receive the various parameters using System Exclusive messages. The exclusive message of TD-8's data has a model ID of 00H 20H and a device ID of 10H (17). Device ID can be changed in TD-8.

❍Request data 1 RQ1 (11H)

This message requests the other device to send data. The Address and Size determine the type and amount of data to be sent.
When a Data Request message is received, if the device is ready to transmit data and if the address and size are appropriate, the requested data will be transmitted as a "Data Set 1 (DT1)" message. If not, nothing will be transmitted.

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 20H, 11H, aaH, bbH, ccH, ddH, ssH, ttH, uuH, vvH, sum	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH Initial value is 10H (17))
00H 20H	Model ID (TD-8)
11H	Command ID (RQ1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the requested data
bbH	Address 2nd: 2nd byte of the starting address of the requested data
ccH	Address 3rd: 3rd byte of the starting address of the requested data
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the requested data
ssH	Size MSB
ttH	Size 2nd
uuH	Size 3rd
vvH	Size LSB
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The amount of data that can be transmitted at once time will depend on the type of data, and data must be requested using a specific starting address and size. Refer to the Address and Size listed in "■Parameter Dump Request" (p. 210).
* Regarding the checksum please refer to p. 211.

❍Data set 1 DT1 (12H)

This is the message that actually performs data transmission, and is used when you wish to transmit the data.

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 20H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH,... ffH, sum	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH Initial value is 10H (17)))
00H 20H	Model ID (TD-8)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the transmitted data
bbH	Address 2nd: 2nd byte of the starting address of the transmitted data
ccH	Address 3rd: 3rd byte of the starting address of the transmitted data
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the transmitted data
eeH	Data: the actual data to be transmitted. Multiple bytes of data are transmitted starting from the address.
:	:
ffH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The amount of data that can be transmitted at once time will depend on the type of data, and data must be requested using a specific starting address and size. Refer to the Address and Size listed in "■Parameter Dump Request" (p. 210).
* If "Data Set 1" is transmitted successively, there must be an interval of at least 40ms.
* Regarding the checksum please refer to p. 211.

Section 2. Transmit data

* When [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 3] SOFT THRU is set to "ON", messages received in addition to the following messages are also sent.

■ Channel Voice Messages

* The following channel voice messages are transmitted on the channel specified as the [SETUP]-[MIDI] TX/RX CHANNEL.

● Note off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = Note off velocity: 40H (64) fixed

● Note on

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note on velocity: 01H - 7FH (1 - 127)

* On the channel assigned to the drum kit part, the note numbers specified by the drum kit will be transmitted.
* On the channel assigned to the percussion part, the note numbers specified by the percussion set will be transmitted.

● Polyphonic Key Pressure

Status	2nd byte	3rd byte
AnH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = value: 00H, 7FH (0, 127)

* On the channel assigned to the drum part, 7FH will be transmitted when the rim of the pad is pressed and 00H when the rim is released, for the note number specified for the head and rim.

● Control Change

❍Bank Select (Controller number 0, 32)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	00H	mmH
BnH	20H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = Bank number MSB: 00H - 7FH (bank.1 - bank.128)
ll = Bank number LSB: processed as 00H

* Not transmitted when [SETUP]-[MIDI]-[PROG] PROGRAM CHANGE RX SW is set to "OFF".(Initial Value is ON)
* Only the channel assigned to the backing part are sent.
* Bank selects corresponding to each part's instrument are sent when songs or patterns are selected. Also, when instruments are selected for parts, bank selects for the respective instruments are sent.

❍Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)

* This is transmitted only on the channel which is assigned to the drum kit part.
* If the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC or ZONE CC are set to "MOD", the specified parameter will be transmitted.

❍Foot control (Controller number 4)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	04H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* This is transmitted only on the channel which is assigned to the drum kit part.
* This will be transmitted if the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC is set to "FOOT".

❍Data Entry (Controller number 6)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = The value of the parameter specified by RPN.

* Only the channel assigned to the backing part are sent.
* When a pattern or a song are selected or adjust [PATTERN]-[PART]-[SETUP]-[PAGE 2] BEND RANGE setting, the pitch bend sensitivity of the sequencer pattern data will be transmitted.

Values for the RPN parameter, on the normal mode of TD-8, are as follows.

RPN MSB LSB	Data entry MSB LSB	Explanation
00H 00H	mmH ---	Pitch Bend Sensitivity mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones)
7FH 7FH	--- ---	RPN null set condition where RPN is unspecified.

❍Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

* Only the channel assigned to the percussion part and the backing part are sent.
* When a pattern or a song are selected, the part level of the sequencer pattern data will be transmitted.

❍Pan (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = pan: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right)

* Only the channel assigned to the backing part are sent.
* When a pattern or a song are selected, the pan of the sequencer pattern data will be transmitted.

❍General purpose controller 1 (Controller number 16)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	10H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* This is transmitted only on the channel which is assigned to the drum kit part.
* This will be transmitted if the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC or ZONE CC are set to "GEN1".

❍General purpose controller 2 (Controller number 17)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	11H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127)

* This is transmitted only on the channel which is assigned to the drum kit part.
* This will be transmitted if the [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 2] PEDAL CC or ZONE CC are set to "GEN2".

❍Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF 64-127 = ON

* Only the channel assigned to the backing part are sent.
* Transmitted only when the TD-8 is in play for Pattern in which Hold 1 is recorded.

❍Effect 1 (Reverb Send Level) (Controller number 91)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Reverb send level: 00H - 7FHÅi0 - 127Åj

* Only the channel assigned to the percussion part and backing part are sent.
* When a pattern or a song are selected, the reverb send level of the sequencer pattern data will be transmitted.

❍RPN MSB/LSB (Controller number 101,100)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = upper byte of parameter number specified by RPN (MSB)
ll = lower byte of parameter number specified by RPN (LSB)

* Only the channel assigned to the backing part are sent.
* When a pattern or a song are selected, the pitch bend sensitivity of the sequencer pattern data will be transmitted.
* Regarding the RPN please refer to p. 200.

Values for the RPN parameter, on the normal mode of TD-8, are as follows. Regarding the value of each parameter, refer to Data Entry (Controller number 6).

RPN MSB LSB	Parameter
00H 00H	Pitch Bend Sensitivity
7FH 7FH	RPN null

● Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* Not transmitted when [SETUP]-[MIDI]-[PROG] PROGRAM CHANGE RX SW is set to "OFF".(Initial Value is ON)
* Program changes corresponding to drum kit are sent when drum kits are selected.
* Program changes corresponding to each part's instrument are sent when songs or patterns are selected. Also, when instruments are selected for parts, program changes for the respective instruments are sent.

● Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm, ll = Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* Transmitted only when the TD-8 is in play for pattern in which pitch bend change is recorded.

■ System Realtime Message

● Timing Clock

Status
F8H

● Start

Status
FAH

● Continue

Status
FBH

● Stop

Status
FCH

● Active sensing

Status
FEH

* This will be transmitted constantly at intervals of approximately 250ms.

■ System exclusive messages

* Regarding the system exclusive message refer to p. 201.

Identity reply and Data Set 1 (DT1) are the only System Exclusive messages transmitted by TD-8.
When an appropriate Identity Request or Data Request 1 (RQ1) message is received, the requested internal data will be transmitted.

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

❍Identity Reply

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, dev, 06H, 02H, 41H, 20H, 01H, 00H, 00H, 00H, 02H, 00H, 00H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (universal non-realtime message)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH (1 - 32) Initial value is 10H (17))
06H 02H	Identity Reply
41H	ID number(Roland)
20H 01H	Device family code
00H 00H	Device family number code
00H 02H 00H 00H	software revision level
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* When Identity Request (p. 201) is received, Identity Reply message will be transmitted.

● Data Transmission

❍Data set 1 DT1 (12H)

Status	Data byte	Status
F0H	41H, dev, 00H, 20H, 12H, aaH, bbH, ccH, ddH, eeH,... ffH, sum	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
41H	ID number (Roland)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH Initial value is 10H)
00H 20H	Model ID (TD-8)
12H	Command ID (DT1)
aaH	Address MSB: upper byte of the starting address of the data to be sent
bbH	Address 2nd: 2nd byte of the starting address of the data to be sent
ccH	Address 3rd: 3rd byte of the starting address of the data to be sent.
ddH	Address LSB: lower byte of the starting address of the data to be sent.
eeH	Data: the actual data to be sent. Multiple bytes of data are transmitted in order starting from the address.
:	:
ffH	Data
sum	Checksum
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* The amount of data that can be transmitted at once time will depend on the type of data, and data must be requested using a specific starting address and size. Refer to the Address and Size listed in “Parameter Address Map” (p. 207).
* Data larger than 128 bytes must be divided into packets of 128 bytes or less. If “Data Set 1” is transmitted successively, there must be an interval of at least 40 ms between packets.
* Regarding the checksum please refer to p. 211.

GM mode

Section 1. Receive data

■ Channel Voice Messages

* The following Channel Voice messages can be received on channels for which the PART RX SW (hold down [SHIFT] and press [MIXER]) is set to “ON”.

● Note Off

Status	2nd byte	3rd byte
8nH	kkH	vvH
9nH	kkH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note off velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.
* The Velocity Values of Note Off message are ignored.

● Note On

Status	2nd byte	3rd byte
9nH	kkH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
kk = note number: 00H - 7FH (0 - 127)
vv = note on velocity: 00H - 7FH (0 - 127)

● Control Change

❍Modulation (Controller number 1)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	01H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Modulation depth: 00H - 7FH (0 - 127)* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

❍Data Entry (Controller number 6, 38)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	06H	mmH
BnH	26H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm, ll = The value of the parameter specified by RPN.
mm = upper byte (MSB), ll = lower byte (LSB)

* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

On the GM mode of TD-8, RPN can be used to modify the following parameters.

RPN MSB LSB	Data entry MSB LSB	Explanation
00H 00H	mmH ---	Pitch Bend Sensitivity mm: 00H - 18H (0 - 24 semitones) ll: ignored (processed as 00H) specify up to 2 octaves in semitone steps
00H 01H	mmH llH	Master Fine Tunning mm,ll: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-100 - 0 - +99.99 cents) Refer to “●About tuning” (p. 211).
00H 02H	mmH ---	Master Coarse Tunning mm: 28H-40H-58H (-24 - 0 - +24 semitones) ll: ignored (processed as 00H)
7FH 7FH	--- ---	RPN null set condition where RPN is unspecified. The data entry messages after set RPN null will be ignored.(No Data entry messages are required after RPN null). Settings already made will not change. mm, ll: ignored

❍Volume (Controller number 7)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	07H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Volume: 00H - 7FH (0 - 127)

* Volume messages are used to adjust the volume balance of each part.

❍Pan (Controller number 10)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0AH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = pan: 00H - 40H - 7FH (Left - Center - Right)

* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

❍Expression (Controller number 11)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	0BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Expression: 00H - 7FH (0 - 127)

* Expression messages are used to adjust the level of each part.It can be used independently from volume messages. Expression messages are used for musical expression within a performance; e.g., crescendo and decrescendo.

❍Hold 1 (Controller number 64)

Status	2nd byte	3rd byte
nH	40H	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Control value: 00H - 7FH (0 - 127) 0-63 = OFF, 64-127 = ON

* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

❍Effect 1(Reverb Send Level) (Controller number 91)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	5BH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Reverb send level: 00H - 7FH (0 - 127)

❍RPN MSB/LSB (Controller number 101, 100)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	65H	mmH
BnH	64H	llH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm = upper byte of parameter number specified by RPN (MSB)
ll = lower byte of parameter number specified by RPN (LSB)

* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.
* The value specified by RPN will not be reset even by messages such as program change or reset all controllers.
* Regarding the RPN please refer to p. 200.

On the GM mode of TD-8, RPN can be used to modify the following parameters. Regarding the value of each parameter, refer to Data Entry (Controller number 6, 38).

RPN

MSB LSB	Parameter
00H 00H	Pitch Bend Sensitivity
00H 01H	Master Fine Tuning
00H 02H	Master Coarse Tuning
7FH 7FH	RPN null

● Program Change

Status	2nd byte
CnH	ppH

nn = MIDI channel number: 0H - 8H, AH - FH (ch.1 - ch.16)
pp = Program number: 00H - 7FH (prog.1 - prog.128)

* The sound will change beginning with the next note-on after the program change is received. Voices which were already sounding before the program change was received will not be affected.

● Channel Pressure

Status	2nd byte
DnH	vvH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
vv = Channel pressure: 00H - 7FH (0 - 127)

* When channel pressure is received, the effect selected for channel pressure, in global parameter control (p. 206), is applied.
* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

● Pitch Bend Change

Status	2nd byte	3rd byte
EnH	llH	mmH

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)
mm, ll = Pitch Bend value: 00 00H - 40 00H - 7F 7FH (-8192 - 0 - +8191)

* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

■ Channel Mode Messages

● All Sounds Off (Controller number 120)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	78H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When this message is received, all currently-sounding notes on the corresponding channel will be silenced. However, the status of channel messages will not change.

● Reset All Controllers (Controller number 121)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	79H	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When this message is received, the following controllers will be set to their reset values.

Controller	Reset value
Pitch Bend Change	+/-0 (center)
Channel Key Pressure	0 (off)
Modulation	0 (off)
Expression	127 (MAX)
Hold 1	0 (off)
RPN	unset; previously set data will not change

● All Notes Off (Controller number 123)

Status	2nd byte	3rd byte
BnH	7BH	00H

n = MIDI channel number: 0H - FH (ch.1 - ch.16)

* When All Notes Off is received, all notes on the corresponding channel will be turned off. However if Hold 1 is ON, the sound will be continued until these are turned off.

■ System Realtime Message

● Active Sensing

Status
FEH

* When Active Sensing is received, the unit will begin monitoring the intervals of all further messages. While monitoring, if the interval between messages exceeds about 420 ms, the same processing will be carried out as when All Sounds Off, All Notes Off and Reset All Controllers are received, and message interval monitoring will be halted.

■ System Exclusive Message

* Regarding the system exclusive message refer to p. 201.

The System Exclusive Messages received by the normal mode of TD-8 are; Universal Non-realtime System Exclusive Messages, Universal realtime System Exclusive Messages, Data Requests (RQ1), and Data Set (DT1).

● System exclusive messages related to mode setting

❍Turn General MIDI System On

This is a command message that resets the internal settings of the unit to the General MIDI initial state (General MIDI System - Level 1). After receiving this message, this unit will automatically be set to the proper condition for correctly playing a General MIDI score.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 01H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
01H	Sub ID#2 (General MIDI 1 On)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* Not Received when [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 3] RX GM ON is set to "OFF".(Initial Value is ON)
* There must be an interval of at least 50ms between this message and the next.

❍Turn General MIDI System Off

When a "GM System Off" is received, the TD-8 is switched to normal mode.

Status	Data byte	Status
F0H	7EH, 7FH, 09H, 02H	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7EH	ID number (Universal Non-realtime Message)
7FH	Device ID (Broadcast)
09H	Sub ID#1 (General MIDI Message)
02H	Sub ID#2 (General MIDI 1 Off)
F7H	EOX (End Of Exclusive)

* Not Received when [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 3] RX GM ON is set to "OFF".(Initial Value is ON)
* There must be an interval of at least 50ms between this message and the next.

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

❍Identity Request

* Regarding the Identity Request refer to p. 201.

● Global Parameter Control

❍Channel Pressure

Status	Data byte	Status
F0H	7FH, dev, 09H, 01H, 0nH, ppH, rrH	F7H

Byte	Explanation
F0H	Exclusive status
7FH	ID number (Universal Realtime Message)
dev	Device ID (dev: 00H - 1FH Initial value is 10H (17))
09H	Sub ID#1 (Controller Destination Setting)
01H	Sub ID#2 (Channel Pressure)
0nH	MIDI channel (00H - 0FH)
ppH	parameter
rrH	range
F7H	EOX (End Of Exclusive)

pp=0	Pitch Control
rr=28H-58H	-24 - +24 semitones
pp=1	Filter Cutoff Control
rr=00H-7FH	-9600 - +9450 cents
pp=2	Amplitude Control
rr=00H-7FH	0 - 200%
pp=3	LFO Pitch Depth
rr=00H-7FH	0 - 600 cents
pp=4	LFO Filter Depth
rr=00H-7FH	0 - 2400 cents
pp=5	LFO Amplitude Depth
rr=00H-7FH	0 - 100%

* Even if the Device ID is 7FH (Broadcast), Identity Reply message will be transmitted.
* In the rhythm part (ch.10), ignored this message.

● Data transmission

❍Request data 1 RQ1 (11H)

* Regarding the RQ1 refer to p. 201.

❍Data set 1 DT1 (12H)

* Regarding the DT1 refer to p. 202.

Section 2. Transmit data

* When [SETUP]-[MIDI]-[GLOBAL]-[PAGE 3] SOFT THRU is set to "ON", messages received in addition to the following messages are also sent.

● Active sensing

Status
FEH

* This will be transmitted constantly at intervals of approximately 250ms.

■ System exclusive messages

● Universal Non-realtime System Exclusive Messages

❍Identity Reply

* Regarding the Identity Reply refer to p. 204.

● Data Transmission

❍Data set 1 DT1 (12H)

* Regarding the DT1 refer to p. 204.

Parameter address map (Model ID = 00H 20H)

This map indicates address, size, Data (range), Parameter, and Description of parameters which can be transferred using “Data set 1 (DT1)”.
All the numbers of address, size, Data, and Default Value are indicated in 7-bit Hexadecimal-form.

Addresses marked at “#” cannot be used as starting addresses.

■ Parameter Address Block

TD-8 (Model ID = 00H 20H)

Start address	Description		
00 00 00 00	SETUP	(Individual)	*1-1
01 00 00 00	DRUM KIT 1	(Individual)	*1-2
:	:		
01 3F 00 00	DRUM KIT 64	(Individual)	*1-2
04 00 00 00	USER PERCUSSION SET 1	(Individual)	*1-3
04 01 00 00	USER PERCUSSION SET 2	(Individual)	*1-3
10 00 00 00	USER PATTERN & SONG	(Bulk)	*1-4
40 00 00 00	SETUP	(Bulk)	*1-1
41 00 00 00	DRUM KIT 1	(Bulk)	*1-2
:	:		
41 3F 00 00	DRUM KIT 64	(Bulk)	*1-2
44 00 00 00	USER PERCUSSION SET 1	(Bulk)	*1-3
44 01 00 00	USER PERCUSSION SET 2	(Bulk)	*1-3

*1-1 SETUP

Offset address	Description	
00 00 00	TRIGGER BANK 1	*1-1-1
01 00 00	TRIGGER BANK 2	*1-1-1
02 00 00	TRIGGER BANK 3	*1-1-1
03 00 00	TRIGGER BANK 4	*1-1-1
04 00 00	TRIGGER BANK NUMBER	*1-1-2
05 00 00	HEAD TENSION ADJ	*1-1-3
06 00 00	MIDI	*1-1-4
07 00 00	PROGRAM CHANGE MAP	*1-1-5
08 00 00	OUTPUT ASSIGN	*1-1-6
09 00 00	CONTROL	*1-1-7
0A 00 00	MASTER TUNE	*1-1-8
0B 00 00	DRUM KIT CHAIN 1	*1-1-9
:	:	
0B 0F 00	DRUM KIT CHAIN 16	*1-1-9

*1-1-1 TRIGGER BANK

Offset address	Description	
00 00	Pad parameters (1/KICK1)	*1-1-1-1
01 00	Pad parameters (2/KICK2)	*1-1-1-1
02 00	Pad parameters (3/SNARE)	*1-1-1-1
03 00	Pad parameters (4/TOM1)	*1-1-1-1
04 00	Pad parameters (5/TOM2)	*1-1-1-1
05 00	Pad parameters (6/TOM3)	*1-1-1-1
06 00	Pad parameters (7/HI-HAT)	*1-1-1-1
07 00	Pad parameters (8/CRASH1)	*1-1-1-1
08 00	Pad parameters (9/CRASH2)	*1-1-1-1
09 00	Pad parameters (10/RIDE)	*1-1-1-1
0A 00	Pad parameters (11/AUX1)	*1-1-1-1
0B 00	Pad parameters (12/AUX2)	*1-1-1-1

*1-1-1-1 TRIGGER BANK (Pad parameters)

Offset address	Size	Description	
00	0000 aaaa	PAD TYPE	0 - 19 (PD5,PD7,PD9,8 A,8 B,8RA,8RB,10A,10B, 12A,12B,P 1,P 2,KD7,K 8,K12,K 1,K 2, KIK,SNR,TOM,FLR)
01	0000 aaaa	RIM SHOT SENSITIVITY	0 - 15 (OFF, 1 - 15) (3/SNARE only)
02	0000 aaaa	CROSS STICK SENSITIVITY	0 - 15 (1 - 16) (3/SNARE only)
03	0000 aaaa	STICK | SENSITIVITY	0 - 15 (1 - 16)
04	0000 aaaa	STICK THRESHOLD	0 - 15
05	0000 0aaa	STICK SENS CURVE	0 - 7 (LINEAR,EXP1,EXP2,LOG1,LOG2,SPLINE, LOUD1,LOUD2)
06	00aa aaaa	STICK SCAN TIME	0 - 40 (0.0ms - 4.0ms, 0.1ms step)
07	0000 aaaa	STICK RETRIGGER CANCEL	0 - 15 (1 - 16)
08	000a aaaa	STICK MASK TIME	0 - 16 (0ms - 64ms, 4ms step)
09	0000 0aaa	STICK CROSSTALK	0 - 13 (OFF,20,25,30,35,40,45,50,55,60,65, 70,75,80)
0A	0000 aaaa	BRUSH SENSITIVITY	0 - 15 (1 - 16)
0B	0000 aaaa	BRUSH THRESHOLD	0 - 15
0C	0000 0aaa	BRUSH SENS CURVE	0 - 7 (LINEAR,EXP1,EXP2,LOG1,LOG2,SPLINE, LOUD1,LOUD2)
0D	00aa aaaa	BRUSH SCAN TIME	0 - 40 (0.0ms - 4.0ms, 0.1ms step)
0E	0000 aaaa	BRUSH RETRIGGER CANCEL	0 - 15 (1 - 16)
0F	000a aaaa	BRUSH MASK TIME	0 - 16 (0ms - 64ms, 4ms step)
10	0000 0aaa	BRUSH CROSSTALK	0 - 13 (OFF,20,25,30,35,40,45,50,55,60,65, 70,75,80)
Total size	00 00 00 11		

*1-1-2 TRIGGER BANK NUMBER

Offset address	Size	Description	
00 00	0000 00aa	TRIGGER BANK NUMBER	0 - 3 (1 - 4)
Total size	00 00 00 01		

*1-1-3 HEAD TENSION ADJ

Offset address	Size	Description	
00 00	0000 00aa	HEAD TENSION ADJUSTMENT	0 - 2 (LOOSE,NORMAL,TIGHT)
Total size	00 00 00 01		

*1-1-4 MIDI

Offset address	Size	Description	
00 00	000a aaaa	TX/RX CHANNEL (PART1)	0 - 16 (1 - 16,OFF)
00 01	000a aaaa	TX/RX CHANNEL (PART2)	0 - 16 (1 - 16,OFF)
00 02	000a aaaa	TX/RX CHANNEL (PART3)	0 - 16 (1 - 16,OFF)
00 03	000a aaaa	TX/RX CHANNEL (PART4)	0 - 16 (1 - 16,OFF)
00 04	000a aaaa	TX/RX CHANNEL (PERC)	0 - 16 (1 - 16,OFF)
00 05	000a aaaa	TX/RX CHANNEL (KIT)	0 - 16 (1 - 16,OFF)
00 06	0000 000a	NOTE CHASE	0 - 1 (OFF,ON)
00 07	0000 000a	LOCAL CONTROL	0 - 1 (OFF,ON)
00 08	0000 000a	SOFT THRU	0 - 1 (OFF,ON)
00 09	0000 000a	GM MODE	0 - 1 (OFF,ON)
00 0A	0000 000a	RX GM ON	0 - 1 (OFF,ON)
00 0B	0000 00aa	SYNC MODE	0 - 2 (INT,EXT,REMOTE)
00 0C	0000 00aa	PEDAL DATA THIN	0 - 2 (OFF,1,2)
00 0D	0000 0aaa	PEDAL CC	0 - 4 (OFF,MOD(1),FOOT(4),GEN1(16),GEN2(17))
00 0E	0000 00aa	ZONE CC	0 - 3 (OFF,MOD(1),GEN1(16),GEN2(17))
00 0F	0000 000a	CH10 PRIORITY	0 - 1 (KIT,PERC)
Total size	00 00 00 10		

*1-1-5 PROGRAM CHANGE MAP

Offset address	Size	Description	
00 00	0000 000a	PROGRAM CHANGE RX SW	0 - 1 (OFF,ON)
00 01	0000 000a	PROGRAM CHANGE TX SW	0 - 1 (OFF,ON)
00 02	0aaa aaaa	PROGRAM CHANGE (DRUM KIT 1)	0 - 127 (1 - 128)
:	:	:	

Offset address	Size	Description
00 41	0aaa aaaa	PROGRAM CHANGE (DRUM KIT 64) 0 - 127 (1 - 128)
00 42	0aaa aaaa	PROGRAM CHANGE (PRESET PERCUSSION SET 1) 0 - 127 (1 - 128)
:	:	:
00 4D	0aaa aaaa	PROGRAM CHANGE (USER PERCUSSION SET 2) 0 - 127 (1 - 128)
Total size	00 00 00 4E	

*1-1-6 OUTPUT ASSIGN

Offset address	Size	Description
00 00	0000 0aaa	OUTPUT ASSIGN (1/KICK1) 0 - 6 (MAS,M_L,M_R,DIR,D_L,D_R,M&D)
:	:	:
00 0B	0000 0aaa	OUTPUT ASSIGN (12/AUX2) 0 - 6 (MAS,M_L,M_R,DIR,D_L,D_R,M&D)
Total size	00 00 00 0C	

*1-1-7 CONTROL

Offset address	Size	Description
00 00	0000 00aa	FOOT SW MODE 0 - 3 (*1)
00 01	0000 00aa	FOOT SW 1 ASSIGN 0 - 7 (KIT# DEC,KIT# INC,SEQ# DEC,SEQ# INC, SEQ TOP,PLAY/STOP,SEQ BWD,SEQ FWD)
00 02	0000 00aa	FOOT SW 2 ASSIGN 0 - 7 (KIT# DEC,KIT# INC,SEQ# DEC,SEQ# INC, SEQ TOP,PLAY/STOP,SEQ BWD,SEQ FWD)
00 03	0000 0aaa	PAD SW MODE 0 - 3 (*2)
00 04	0000 0aaa	PAD SW 1 ASSIGN 0 - 4 (OFF, KIT# DEC,KIT# INC, SEQ# DEC,SEQ# INC)
00 05	0000 0aaa	PAD SW 2 ASSIGN 0 - 4 (OFF, KIT# DEC,KIT# INC, SEQ# DEC,SEQ# INC)
00 06	0aaa aaaa	PREVIEW VELOCITY 1 0 - 127
00 07	0aaa aaaa	PREVIEW VELOCITY 2 0 - 127
00 08	0aaa aaaa	PREVIEW VELOCITY 3 0 - 127
Total size	00 00 00 09	

(*1) FOOT SW MODE

	[SW1]	[SW2]
0 KIT SELECT	KIT# DEC	KIT# INC
1 SEQ SELECT	SEQ# DEC	SEQ# INC
2 PLAY SELECT	SEQ# TOP	PLAY/STOP
3 ASSIGNABLE	(*3)	(*4)

(*2) PAD SW MODE

	[AUX1]	[AUX2]
0 OFF	OFF	OFF
1 KIT SELECT	KIT# INC	KIT# DEC
2 SEQ SELECT	SEQ# INC	SEQ# DEC
3 ASSIGNABLE	(*5)	(*6)

(*3) The FOOT SW 1 ASSIGN setting is assigned.
(*4) The FOOT SW 2 ASSIGN setting is assigned.
(*5) The PAD SW 1 ASSIGN setting is assigned.
(*6) The PAD SW 2 ASSIGN setting is assigned.

*1-1-8 MASTER TUNE

Offset address	Size	Description
00	0000 aaaa	MASTER TUNE 0 - 509
# 01	0000 bbbb	[nibbled] (415.3 - 466.2Hz)
# 02	0000 cccc	
# 03	0000 dddd	
Total size	00 00 00 04	

*1-1-9 DRUM KIT CHAIN

Offset address	Size	Description
00	0aaa aaaa	DRUM KIT NUMBER (STEP1) 0 - 64 (1 - 64,END)
01	0aaa aaaa	DRUM KIT NUMBER (STEP2) 0 - 64 (1 - 64,END)
:	:	:
1F	0aaa aaaa	DRUM KIT NUMBER (STEP32) 0 - 64 (1 - 64,END)
Total size	00 00 00 20	

*1-2 DRUM KIT

Offset address	Description	
00 00	Common parameters	*1-2-1
01 00	Pad parameters (1/KICK1)	*1-2-2
02 00	Pad parameters (2/KICK2)	*1-2-2
03 00	Pad parameters (3/SNARE)	*1-2-2
04 00	Pad parameters (4/TOM1)	*1-2-2
05 00	Pad parameters (5/TOM2)	*1-2-2
06 00	Pad parameters (6/TOM3)	*1-2-2
07 00	Pad parameters (7/HI-HAT)	*1-2-2
08 00	Pad parameters (8/CRASH1)	*1-2-2
09 00	Pad parameters (9/CRASH2)	*1-2-2
0A 00	Pad parameters (10/RIDE)	*1-2-2
0B 00	Pad parameters (11/AUX1)	*1-2-2
0C 00	Pad parameters (12/AUX2)	*1-2-2

*1-2-1 DRUM KIT (Common parameters)

Offset address	Size	Description
00	0aaa aaaa	DRUM KIT NAME 1 32 - 127
:	:	:
07	0aaa aaaa	DRUM KIT NAME 8 32 - 127
08	0000 aaaa	STUDIO TYPE 0 - 9 (BEACH, LIVING, BATH, STUDIO, GARAGE, LOCKER, THEATER, CAVE, GYM, STADIUM)
09	0aaa aaaa	STUDIO LEVEL 0 - 127
0A	0000 00aa	WALL TYPE 0 - 2 (WOOD,PLASTER,GLASS)
0B	0000 00aa	ROOM SIZE 1 - 3 (SMALL,MEDIUM,LARGE)
0C	0aaa aaaa	EQ LOW FREQUENCY 0 - 1 (200,400Hz)
0D	0aaa aaaa	EQ LOW GAIN 0 - 24 (-12 - +12db)
0E	0aaa aaaa	EQ HIGH FREQUENCY 0 - 1 (3,6KHz)
0F	0aaa aaaa	EQ HIGH GAIN 0 - 24 (-12 - +12db)
10	0000 000a	AMBIENCE SW 0 - 1 (OFF,ON)
11	0000 000a	EQ SW 0 - 1 (OFF,ON)
12	0000 000a	BRUSH SWITCH 0 - 1 (OFF,ON)
13	0000 aaaa	PEDAL HIHAT VOLUME 0 - 15
14	0000 aaaa	PEDAL BEND RANGE 0 - 48 (-24 - +24semitone)
15	0000 000a	MASTER VOLUME 0 - 127
16	0000 000a	AMBIENCE GROUP SEND LEVEL (KIT) 0 - 127
17	0000 000a	AMBIENCE GROUP SEND LEVEL (PERC) 0 - 127
18	0000 000a	AMBIENCE GROUP SEND LEVEL (PART) 0 - 127
Total size	00 00 00 19	

*1-2-2 DRUM KIT (Pad parameters)

Offset address	Size	Description	
00	0000 aaaa	HEAD	INSTRUMENT 0 - 1023
# 01	0000 bbbb		[nibbled] (0 - 1024)
# 02	0000 cccc		
# 03	0000 dddd		
04	0000 aaaa	HEAD	PITCH (HEAD TUNING) 0 - 960
# 05	0000 bbbb		[nibbled] (-4800 - +4800cent, 10cent step)
# 06	0000 cccc		
# 07	0000 dddd		
08	0aaa aaaa	HEAD	DECAY 0 - 62 (-31 - +31)
09	0000 aaaa	HEAD	PLAY PATTERN NUMBER 0 - 800
# 0A	0000 bbbb		[nibbled] (OFF,1 - 800)
# 0B	0000 cccc		
# OC	0000 dddd		
OD	0aaa aaaa	HEAD	MIDI GATE TIME 1 - 80 (0.1s - 8.0s, 0.1s step)
0E	0aaa aaaa	HEAD	NOTE NUMBER 0 - 127
0F	0000 000a	HEAD	PAD PATTERN VELOCITY 0 - 1 (OFF,ON)
10	0aaa aaaa	HEAD	LEVEL 0 - 127
11	0aaa aaaa	HEAD	AMBIENCE SEND LEVEL 0 - 127
12	0000 000a	HEAD	PITCH CTRL ASSIGN 0 - 1 (OFF,ON)
13	0000 aaaa	RIM	INSTRUMENT 0 - 1023
# 14	0000 bbbb		[nibbled] (1 - 1024) (3/SNARE - 10/RIDE only)
# 15	0000 cccc		
# 16	0000 dddd		
17	0000 aaaa	RIM	PITCH (HEAD TUNING) 0 - 960
# 18	0000 bbbb		[nibbled] (-4800 - +4800cent, 10cent step) (3/SNARE - 10/RIDE only)
# 19	0000 cccc		
# 1A	0000 dddd		

	1B	0aaa aaaa	RIM	DECAY 0 - 62 (-31 - +31) (3/SNARE - 10/RIDE only)
	1C	0000 aaaa	RIM	PLAY PATTERN NUMBER 0 - 800
#	1D	0000 bbbb		[nibbled] (OFF,1 - 800)
#	1E	0000 cccc		(3/SNARE - 10/RIDE only)
#	1F	0000 dddd		
	20	0aaa aaaa	RIM	MIDI GATE TIME 1 - 80 (0.1s - 8.0s, 0.1s step) (3/SNARE - 10/RIDE only)
	21	0aaa aaaa	RIM	NOTE NUMBER 0 - 127 (3/SNARE - 10/RIDE only)
	22	0000 aaaa	RIM	PAD PATTERN VELOCITY 0 - 1 (OFF,ON) (3/SNARE - 10/RIDE only)
	23	0aaa aaaa	RIM	LEVEL 0 - 127 (3/SNARE - 10/RIDE only)
	24	0aaa aaaa	RIM	AMBIENCE SEND LEVEL 0 - 127 (3/SNARE - 10/RIDE only)
	25	0000 000a	RIM	PITCH CTRL ASSIGN 0 - 1 (OFF,ON)
	26	00aa aaaa	PAN	0 - 32 (L15 - CTR - R15,RND,ALT)
	27	0aaa aaaa		(*7)
	:	:		
	2A	0aaa aaaa		
	Total size	00 00 00 2B		

(*7) Depending on the instrument group of the assigned instruments, settings are as follows.

Instrument Group: V-KICK

Offset address	Size	Description
27	0000 000a	SHELL DEPTH 0 - 1 (NORMAL,DEEP)
28	0000 00aa	HEAD TYPE 0 - 2 (CLEAR,COATED,PINSTRIPE*)
	PINSTRIPE is a registered Trademark of Remo Inc. U.S.A.	
29	0000 0aaa	MUFFLING 0 - 4 (OFF,TAPE1,TAPE2,BLANKET,WEIGHT)
2A	0000 0000	DUMMY (ignored)

Instrument Group: V-SNARE

Offset address	Size	Description
27	000a aaaa	SHELL DEPTH 0 - 4 (NORMAL,DEEP1,DEEP2,DEEP3,DEEP4)
28	0000 00aa	HEAD TYPE 0 - 2 (CLEAR,COATED,PINSTRIPE*)
	PINSTRIPE is a registered Trademark of Remo Inc. U.S.A.	
29	0000 0aaa	MUFFLING 0 - 4 (OFF,TAPE1,TAPE2,DAUGHNUTS1,DAUGHNUTS2)
2A	0000 00aa	STRAINER ADJUSTMENT 0 - 3 (OFF,LOOSE,MEDIUM,TIGHT)

Instrument Group: V-TOM

Offset address	Size	Description
27	0000 000a	SHELL DEPTH 0 - 1 (NORMAL,DEEP)
28	0000 00aa	HEAD TYPE 0 - 2 (CLEAR,COATED,PINSTRIPE*)
	PINSTRIPE is a registered Trademark of Remo Inc. U.S.A.	
29	0000 0aaa	MUFFLING 0 - 4 (OFF,TAPE1,TAPE2,FELT1,FELT2)
2A	0000 0000	DUMMY (ignored)

Instrument Group: KICK/SNARE/TOM/HI-HAT/CRASH/RIDE/PERC/SPECIAL/ MELODIC/VOICES/REVERSE/FIXED HH

Offset address	Size	Description
27	0000 0000	DUMMY (ignored)
:	:	
2A	0000 0000	

*1-3 USER PERCUSSION SET

Offset address	Description	
12 00	Note #18	*1-3-1
:	:	
60 00	Note #96	*1-3-1

*1-3-1 USER PERCUSSION SET (Note parameters)

	Offset address	Size	Description
	00	0000 aaaa	INSTRUMENT 0 - 599
#	01	0000 bbbb	[nibbled] (1 - 600)
#	02	0000 cccc	
#	03	0000 dddd	
	04	0000 00aa	PITCH 0 - 960
#	05	0000 bbbb	(-4800 - +4800cent, 10cent step)
#	06	0000 cccc	[nibbled]
#	07	0000 dddd	
	08	0aaa aaaa	DECAY 0 - 62 (-31 - +31)
	09	0aaa aaaa	LEVEL 0 - 127
	0A	00aa aaaa	PAN 0 - 32 (L15 - CTR - R15,RND,ALT)
	0B	0aaa aaaa	AMBIENCE SEND LEVEL 0 - 127
	Total size	00 00 00 0C	

*1-4 USER PATTERN & SONG

Offset address	Description
00 00 00 00	All User Pattern & All Song Request
01 7F 7F 7F	All User Pattern & All Song Data End

■ Parameter Address Block Map

An outlined address map of the Exclusive Communication is as follows;

```
 Address(H)  Block                  Sub block                            Reference
=========== ===================    ===================================  ==========
00 00 00 00 +-----------------+....+---------------------+....+--------+.....+---------+
            | SETUP           |    | TRIGGER BANK 1      |    | PAD 1  |     |*1-1-1-1|
            +-----------------+.   +---------------------+.   +--------+.....+---------+
            :                 : .  |          :          | .  |   :    |
            :                 : .  +---------------------+ .  +--------+
            :                 : .  | TRIGGER BANK 4      |  . | PAD 12 |
            :                 : .  +---------------------+   .+--------+
            :                 : .  +---------------------+..................+---------+
            :                 : .  | TRIGGER BANK NUMBER |                  | *1-1-2  |
            :                 : .  +---------------------+..................+---------+
            :                 : .  +---------------------+..................+---------+
            :                 : .  | HEAD TENSION ADJ    |                  | *1-1-3  |
            :                 : .  +---------------------+..................+---------+
            :                 : .  +---------------------+..................+---------+
            :                 : .  | MIDI                |                  | *1-1-4  |
            :                 : .  +---------------------+..................+---------+
            :                 : .  +---------------------+..................+---------+
            :                 : .  | PROGRAM CHANGE MAP  |                  | *1-1-5  |
            :                 : .  +---------------------+..................+---------+
            :                 : .  +---------------------+..................+---------+
            :                 : .  | OUTPUT ASSIGN       |                  | *1-1-6  |
            :                 : .  +---------------------+..................+---------+
            :                 : .  +---------------------+..................+---------+
            :                 : .  | CONTROL             |                  | *1-1-7  |
            :                 : .  +---------------------+..................+---------+
            :                 : .  +---------------------+..................+---------+
            :                 : .  | MASTER TUNE         |                  | *1-1-8  |
            :                 : .  +---------------------+..................+---------+
            :                 : .  +---------------------+....+---------+....+---------+
            :                 : .  | KIT CHAIN 1         |    | STEP 1  |    | *1-1-9  |
            :                 : .  +---------------------+.   +---------+....+---------+
            :                 : .  |          :          | .  |    :    |
            :                 : .  +---------------------+ .  +---------+
            :                 :  . | KIT CHAIN16         |  . | STEP 32 |
            :                 :   .+---------------------+   .+---------+
            :                 :
01 00 00 00 +-----------------+....+---------------------+..................+---------+
            | DRUM KIT        |    | DRUM KIT 1          |                  | *1-2    |
            +-----------------+.   +---------------------+..................+---------+
            :                 : .  |          :          |
            :                 : .  +---------------------+
            :                 :  . | DRUM KIT 64         |
            :                 :   .+---------------------+
            :                 :
04 00 00 00 +-----------------+....+---------------------+..................+---------+
            | USER PERCUSSION |    | NOTE #18            |                  | *1-3    |
            |      SET        |    +---------------------+..................+---------+
            +-----------------+.   |          :          |
            :                 : .  +---------------------+
            :                 :  . | NOTE #96            |
            :                 :   .+---------------------+
            :                 :
10 00 00 00 +-----------------+.......................
            | USER PATTERN    |          ^
            |    & SONG       |          |
            +-----------------+          |
            :                 :          |
40 00 00 00 +-----------------+          |
            | SETUP           |          |
            +-----------------+          |
            :                 :      Bulk area
41 00 00 00 +-----------------+          |
            | DRUM KIT        |          |
            +-----------------+          |
            :                 :          |
44 00 00 00 +-----------------+          |
            | USER PERCUSSION |          |
            |      SET        |          v
            +-----------------+.......................
```

Apéndices

Bulk Dump

Bulk Dump allows you to transmit a large amount of data at once, and is convenient for storing settings for the entire unit on a computer or sequencer.
For Bulk Dump Request, you must use the Address and Size listed in the following Bulk Dump Request.

■ Parameter Dump Request

Address(H)	Size(H)
10 00 00 00	00 00 00 00 (ALL USER PATTERNS & ALL SONGS: dump request for all user pattern and all song)
40 00 00 00	00 00 00 00 (SETUP: dump request for all setup except GM MODE, DEVICE ID and LCD CONTRAST)
41 mm 00 00	00 00 00 00 (ONE DRUM KIT: single drum kit dump request specified by “mm”)
41 7f 00 00	00 00 00 00 (ALL DRUM KITS: dump request for all drum kits)
44 nn 00 00	00 00 00 00 (ONE USER PERCUSSION SET: single user percussion set dump request specified by “nn”)
44 7f 00 00	00 00 00 00 (ALL USER PERCUSSION SETS: dump request for all user percussion sets)

mm = 00 - 3FH (Drum Kit No.1 - 64)
nn = 00 - 01H (User Percussion set No.1 - 2)Data of preset pattern (No.1 - 700) cannot be transmitted.

* Data of preset pattern (No.1 - 700) cannot be transmitted.
* Make sure to set “00 00 00 00” for the data size.

Supplementary material

■ Decimal and Hexadecimal table

In MIDI documentation, data values and addresses/sizes of exclusive messages etc. are expressed as hexadecimal values for each 7 bits.
The following table shows how these correspond to decimal numbers.

Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.	Dec.	Hex.
0	00H	32	20H	64	40H	96	60H
1	01H	33	21H	65	41H	97	61H
2	02H	34	22H	66	42H	98	62H
3	03H	35	23H	67	43H	99	63H
4	04H	36	24H	68	44H	100	64H
5	05H	37	25H	69	45H	101	65H
6	06H	38	26H	70	46H	102	66H
7	07H	39	27H	71	47H	103	67H
8	08H	40	28H	72	48H	104	68H
9	09H	41	29H	73	49H	105	69H
10	0AH	42	2AH	74	4AH	106	6AH
11	0BH	43	2BH	75	4BH	107	6BH
12	0CH	44	2CH	76	4CH	108	6CH
13	0DH	45	2DH	77	4DH	109	6DH
14	0EH	46	2EH	78	4EH	110	6EH
15	0FH	47	2FH	79	4FH	111	6FH
16	10H	48	30H	80	50H	112	70H
17	11H	49	31H	81	51H	113	71H
18	12H	50	32H	82	52H	114	72H
19	13H	51	33H	83	53H	115	73H
20	14H	52	34H	84	54H	116	74H
21	15H	53	35H	85	55H	117	75H
22	16H	54	36H	86	56H	118	76H
23	17H	55	37H	87	57H	119	77H
24	18H	56	38H	88	58H	120	78H
25	19H	57	39H	89	59H	121	79H
26	1AH	58	3AH	90	5AH	122	7AH
27	1BH	59	3BH	91	5BH	123	7BH
28	1CH	60	3CH	92	5CH	124	7CH
29	1DH	61	3DH	93	5DH	125	7DH
30	1EH	62	3EH	94	5EH	126	7EH
31	1FH	63	3FH	95	5FH	127	7FH

* Decimal values such as MIDI channel, bank select, and program change are listed as one(1) greater than the values given in the above table.
* A 7-bit byte can express data in the range of 128 steps. For data where greater precision is required, we must use two or more bytes. For example, two hexadecimal numbers aa bbH expressing two 7-bit bytes would indicate a value of aa x 128 + bb.
* In the case of values which have a +- sign, 00H = -64, 40H = +- 0, and 7FH = +63, so that the decimal expression would be 64 less than the value given in the above chart. In the case of two types, 00 00H = -8192, 40 00H = +- 0, and 7F 7FH = +8191. For example if aa bbH were expressed as decimal, this would be aa bbH - 40 00H = aa x 128 + bb - 64 x 128.
* Data marked “nibbled” is expressed in hexadecimal in 4-bit units. A value expressed as a 2-byte nibble 0a 0bH has the value of a x 16 + b.

<Example 1> What is the decimal expression of 5AH?
From the preceding table, 5AH = 90

<Example 2> What is the decimal expression of the value 12 34H given as hexadecimal for each 7 bits?
From the preceding table, since 12H = 18 and 34H = 52
18 x 128 + 52 = 2356

<Example 3> What is the decimal expression of the nibbled value 0A 03 09 0D?
From the preceding table, since 0AH = 10, 03H = 3, 09H = 9, 0DH = 13
((10 x 16 + 3) x 16 + 9) x 16 + 13 = 41885

<Example 4> What is the nibbled expression of the decimal value 1258?

```
16) 1258
16)   78...10
16)    4...14
       0... 4
```

Since from the preceding table, 00H = 0, 04H = 4, 14H = 0E, 10H = 0A, the answer is 00 04 0E 0A

■ Examples of actual MIDI message

<Example 1> 92 3E 5F
9n is the Note-on status, and n is the MIDI channel number. Since 2H = 2, 3EH = 62, and 5FH = 95, this is a Note-on message with MIDI CH = 3, note number 62 (note name is D4), and velocity 95.
<Example 2> C9 20
CnH is the Program Change status, and n is the MIDI channel number. Since 9H = 9 and 20H = 32, this is a Program Change message with MIDI CH = 10, program number 33 (Drum Kit No.33).

<Example 3> E3 00 28

EnH is the Pitch Bend Change status, and n is the MIDI channel number. The 2nd byte (00H=0) is the LSB and the 3rd byte (28H=40) is the MSB, but Pitch Bend Value is a signed number in which 40 00H (= 64 x 128 + 0 = 8192) is 0, so this Pitch Bend Value is
28 00H - 40 00H = 40 x 128 + 0 - (64 x 128 + 0) = 5120 - 8192 = -3072

<Example 4> B3 64 00 65 00 06 0C 26 00 64 7F 65 7F

BnH is the Control Change status, and n is the MIDI channel number. For Control Changes, the 2nd byte is the control number, and the 3rd byte is the value. In a case in which two or more messages consecutive messages have the same status, MIDI has a provision called "running status" which allows the status byte of the second and following messages to be omitted. Thus, the above messages have the following meaning.

B3	64 00	MIDI ch.4, lower byte of RPN parameter number:	00H
(B3)	65 00	(MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number:	00H
(B3)	06 0C	(MIDI ch.4) upper byte of parameter value:	0CH
(B3)	26 00	(MIDI ch.4) lower byte of parameter value:	00H
(B3)	64 7F	(MIDI ch.4) lower byte of RPN parameter number:	7FH
(B3)	65 7F	(MIDI ch.4) upper byte of RPN parameter number:	7FH

In other words, the above messages specify a value of 0C 00H for RPN parameter number 00 00H on MIDI channel 4, and then set the RPN parameter number to 7F 7FH.

RPN parameter number 00 00H is Pitch Bend Sensitivity, and the MSB of the value indicates semitone units, so a value of 0CH = 12 sets the maximum pitch bend range to +- 12 semitones (1 octave). (On GS sound sources the LSB of Pitch Bend Sensitivity is ignored, but the LSB should be transmitted anyway (with a value of 0) so that operation will be correct on any device.)

Once the parameter number has been specified for RPN or NRPN, all Data Entry messages transmitted on that same channel will be valid, so after the desired value has been transmitted, it is a good idea to set the parameter number to 7F 7FH to prevent accidents. This is the reason for the (B3) 64 7F (B3) 65 7F at the end.

It is not desirable for performance data (such as Standard MIDI File data) to contain many events with running status as given in <Example 4>. This is because if playback is halted during the song and then rewound or fast-forwarded, the sequencer may not be able to transmit the correct status, and the sound source will then misinterpret the data. Take care to give each event its own status.

It is also necessary that the RPN or NRPN parameter number setting and the value setting be done in the proper order. On some sequencers, events occurring in the same (or consecutive) clock may be transmitted in an order different than the order in which they were received. For this reason it is a good idea to slightly skew the time of each event (about 1 tick for TPQn =96, and about 5 ticks for TPQn =480).

* TPQN: Ticks Per Quarter Note

● Example of an Exclusive message and calculating a Checksum

Roland Exclusive messages (RQ1, DT1) are transmitted with a checksum at the end (before F7) to make sure that the message was correctly received. The value of the checksum is determined by the address and data (or size) of the transmitted exclusive message.

❍How to calculate the checksum

(hexadecimal numbers are indicated by "H")
The checksum is a value derived by adding the address, size and checksum itself and inverting the lower 7 bits.
Here's an example of how the checksum is calculated. We will assume that in the exclusive message we are transmitting, the address is aa bb cc ddH and the data or size is ee ff gg hhH.

aa + bb + cc + dd + ee + ff + gg + hh = sum
sum / 128 = quotient... remainder
128 - remainder = checksum
(However, the checksum will be 0 if the remainder is 0.)

<Example 1> Setting Shell depth of snare drum (Trigger 3) in drum kit 1 to "DEEP2".

According to the "Parameter address map", the drum kit No.1 has an address of 01 00 00 00H, Trigger 3 has a offset address of 03 00H and SHELL DEPTH has a offset address of 27H. Thus,

```
  01 00 00 00
        03 00
+)         27
  01 00 03 27
```

and "DEEP2" is a value of 02H,

F0	41	10	00 20	12	01 00 03 27	02	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	data	checksum	(6)

(1) Exclusive status, (2) ID number (Roland), (3) Device ID (17),
(4) Model ID (TD-8), (5) Command ID (DT1), (6) EOX

Next we calculate the checksum.

01H + 00H + 03H + 27H + 02H = 1 + 0 + 3 + 39 + 2 = 45 (sum)
45 (sum)/ 128 = 0 (quotient)... 45 (remainder)
checksum = 128 - 45 (remainder) = 83 = 53H

This means that F0 41 10 00 20 12 01 00 03 27 02 53 F7 is the message we transmit.

<Example 2> Requesting transmission of brush switch of drum kit 1.

According to the "Parameter address map," the drum kit No.1 has an address of 01 00 00 00H, drum kit common parameter has a offset address of 00 00H and brush switch has a offset address of 12H. Thus,

```
  01 00 00 00
        00 00
+)         12
  01 00 00 12
```

Since Size = 00 00 00 01H,

F0	41	10	00 20	11	01 00 00 12	00 00 00 01	??	F7
(1)	(2)	(3)	(4)	(5)	address	size	checksum	(6)

(1) Exclusive status, (2) ID number (Roland), (3) Device ID (17),
(4) Model ID (TD-8), (5) Command ID (RQ1), (6) EOX

Next we calculate the checksum.

01H + 00H + 00H + 12H + 00H + 00H +00H + 01H = 1 + 0 + 0 + 18 + 0 + 0 + 0 + 1 = 20 (sum)
10 (sum) / 128 = 0(quotient)... 20 (remainder)
checksum = 128 - 20 (remainder) = 108 = 6CH

This means that F0 41 10 00 20 11 01 00 00 12 00 00 00 01 6C F7 is the message we transmit.

● About tuning

* Tuning by sending RPN#1 is only possible in GM mode.

In MIDI, individual Parts are tuned by sending RPN #1 (Master Fine Tuning) to the appropriate MIDI channel.
In MIDI, an entire device is tuned by either sending RPN #1 to all MIDI channels being used, or by sending a System Exclusive MASTER TUNE (address 00 0A 00 00H).
RPN #1 allows tuning to be specified in steps of approximately 0.012 cents (to be precise, 100/8192 cent). One cent is 1/100th of a semitone. System Exclusive MASTER TUNE allows tuning in steps of 0.1 Hz.

The values of RPN #1 (Master Fine Tuning) and System Exclusive MASTER TUNE are added together to determine the actual pitch sounded by each Part.

Frequently used tuning values are given in the following table for your reference. Values are in hexadecimal (decimal in parentheses).

Hz in A4	cent	RPN #1	Sys.Ex. 00 0A 00 00
445.0	+19.56	4C 43 (+1603)	00 01 02 09 (+50)
444.0	+15.67	4A 03 (+1283)	00 01 01 0F (+40)
443.0	+11.76	47 44 (+ 964)	00 01 01 05 (+30)
442.0	+ 7.85	45 03 (+ 643)	00 01 00 0B (+20)
441.0	+ 3.93	42 42 (+ 322)	00 01 00 01 (+10)
440.0	0.00	40 00 (0)	00 00 0F 07 (0)
439.0	- 3.94	3D 3D (- 323)	00 00 0E 0D (-10)
438.0	- 7.89	3A 7A (- 646)	00 00 0E 03 (-20)

<Example> In GM mode, set the tuning of MIDI channel 3 to A4 = 442.0 Hz

Send RPN#1 to MIDI channel 3. From the above table, the value is 45 03H.

B2	64 01	MIDI ch.3, lower byte of RPN parameter number:	01H
(B2)	65 00	(MIDI ch.3) upper byte of RPN parameter number:	00H
(B2)	06 45	(MIDI ch.3) upper byte of parameter value:	45H
(B2)	26 03	(MIDI ch.3) lower byte of parameter value:	03H
(B2)	64 7F	(MIDI ch.3) lower byte of RPN parameter number:	7FH
(B2)	65 7F	(MIDI ch.3) upper byte of RPN parameter number:	7FH

MÓDULO DE SONIDO DE PERCUSIÓN (MODO NORMAL (EXCEPTO SECCIÓN SECUENCIADOR)) Fecha: 28 de julio de 1999

Modelo TD-8

Diagrama de aplicación MIDI

Versión: 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	1–16, OFF 1–16, OFF	1–16, OFF 1–16, OFF	Memorized (Non-Volatile)
Mode	Default Messages Altered	MODE 3 X **************	MODE 3 X **************	
Note Number :	True Voice	0–127 0–127	0–127 0–127	
Velocity	Note On Note Off	O X	O *3 X	
After Touch	Key's Channel's	O X	O X	
Pitch Bend		X	O *5	
Control Change	0, 32	X	O *5	Bank Select
	1	X *1, *2	X *1, *2, *3	Modulation
	4	O *2	O *2, *3	Foot Control
	6	X	O *5	Data Entry
	7	X	O *4	Volume
	10	X	O *5	Panpot
	11	X	X	Expression
	16	O *1, *2	O *1, *2, *3	General purpose controller 1
	17	X *1, *2	X *1, *2, *3	General purpose controller 2
	64	X	O *5	Hold 1
	91	X	O *4	Effect 1 (Reverb Send Level)
	100, 101	X	O *5	RPN LSB, MSB
Program Change	: True Number	O 0–127	O 0–127	Program No. 1–128
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	X X	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X O X	O (120, 126, 127) O X O (123–127) O X	
Notes		*1 One is selected as the strike position. *2 One is selected as the hi-hat control pedal. *3 Reception possible with drum kit part only. *4 Reception possible with drum kit part and backing part only. *5 Reception possible with backing part only.		

Mode 1 : OMNI ON, POLY   Mode 2 : OMNI ON, MONO   O : Yes
Mode 3 : OMNI OFF, POLY   Mode 4 : OMNI OFF, MONO   X : No

Modelo TD-8

Diagrama de aplicación MIDI

Versión: 1.00

Function...		Transmitted		Recognized		Remarks
Basic Channel	Default Changed	1–16, OFF 1–16, OFF		1–16, OFF 1–16, OFF		Memorized (Non-Volatile)
Mode	Default Messages Altered	MODE 3 X **************		X X **************		
Note Number :	True Voice	0–127 0–127		0–127 0–127		
Velocity	Note On Note Off	O X		O X	*3	
After Touch	Key's Channel's	X X		X X		
Pitch Bend		O		O	*5	
Control Change	0, 32	O	*5, *6, *7	X		Bank Select
	1	X	*1, *2, *3	X	*1, *2, *3	Modulation
	4	O	*2, *3	O	*2, *3	Foot Control
	6	O	*5	X		Data Entry
	7	O	*4, *6	X		Volume
	10	O	*5, *6	X		Panpot
	11	X		X		Expression
	16	O	*1, *2, *3	O	*1, *2, *3	General purpose controller 1
	17	X	*1, *2, *3	X	*1, *2, *3	General purpose controller 2
	64	O	*5	O	*5	Hold 1
	91	O	*4, *6	X		Effect 1 (Reverb Send Level)
	100, 101	O	*5	X		RPN LSB, MSB
Program Change	: True Number	O 0–127	*6, *7	X		Program No. 1–128
System Exclusive		O		O (do not record)		
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	X X X		X X X		
System Real Time	: Clock : Commands	O O		X X	*8 *9	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X X X		O O X O (123–127) O (do not record) X		

Notes

*1 One is selected as the strike position.
*2 One is selected as the hi-hat control pedal.
*3 Reception possible with drum kit part only.
*4 Reception possible with drum kit part and backing part only.
*5 Reception possible with backing part only.
*6 Transmits when pattern or song are selected.
*7 Transmits when instruments are selected for parts.
*8 Receives when “SYNC MODE” setting is “EXT.”
*9 Receives when “SYNC MODE” setting is “EXT” or “REMOTE.”

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

Modelo TD-8

Fecha: 28 de julio de 1999

Diagrama de aplicación MIDI

Versión: 1.00

Function...		Transmitted	Recognized	Remarks
Basic Channel	Default Changed	X X	1–16, OFF 1–16, OFF	Memorized (Non-Volatile)
Mode	Default Messages Altered	X X **************	MODE 3 X **************	
Note Number :	 True Voice	X **************	0–127 0–127	
Velocity	Note On Note Off	X X	O X	
After Touch	Key's Channel's	X X	X O *1	
Pitch Bend		X	O *1	
Control Change	0, 32	X	X	Bank Select
	1	X *1, *2	O *1	Modulation
	4	X *2	X	Foot Control
	6	X	O *1	Data Entry
	7	X	O	Volume
	10	X	O *1	Panpot
	11	X	O	Expression
	16	X *1, *2	X	General purpose controller 1
	17	X *1, *2	X	General purpose controller 2
	64	X	O *1	Hold 1
	91	X	O	Effect 1 (Reverb Send Level)
	100, 101	X	O *1	RPN LSB, MSB
Program Change	: True Number	X **************	O 0–127	 Program No. 1–128
System Exclusive		O	O	
System Common	: Song Position : Song Select : Tune Request	X X X	X X X	
System Real Time	: Clock : Commands	X X	X X	
Aux Messages	: All Sound Off : Reset All Controllers : Local On/Off : All Notes Off : Active Sensing : System Reset	X X X X O X	O O X O O X	
Notes		*1 Not received on Channel 10		

Mode 1 : OMNI ON, POLY
Mode 2 : OMNI ON, MONO
Mode 3 : OMNI OFF, POLY
Mode 4 : OMNI OFF, MONO

O : Yes
X : No

Especificaciones

TD-8: Módulo de sonido de percusión (conforme con el Sistema General MIDI)

Generador de sonido
Modelado de percusión variable

Polifonía máxima
64 Voces

Instrumentos
Instrumentos de percusión: 1,024
Instrumentos de acompañamiento: 262

Kits de percusión
64

Cadenas de kits de percusión
16 cadenas (32 pasos por cadena)

Tipos de efectos
Ambience, Ecualizador general de 2 bandas

Secuenciador
Patrones predefinidos: 700
Patrones de usuario: 100
Canciones de usuario: 50
Partes: 6
Función de reproducción: Oneshot, Loop, Tap
Resolución: 192 pulsaciones por negra
Método de grabación: a tiempo real

Tempo
20–260

Pantalla
32 x 136 puntos (LCD gráfica con iluminación posterior)
7 segmentos, 2 caracteres (LED)

Deslizadores
4 (modificables)
(Kick, Snare, Hi-Hat, Toms/Cymbals, Others, Backing, Click)

Botón Preview
Velocidad de preescucha programable (3 pasos)

Conectores
Jacks Trigger Input (dual) x 10
Jacks Master Output (L(MONO), R)
Jacks Direct Output (L, R)
Jack Phones (stereo)
Jack Mix in (stereo)
Jack Hi-Hat Control
Jack Foot Switch (dual)
Conectores MIDI (IN, OUT/THRU)

Impedancia de salida
1.5 k ohms

Alimentación
Adaptador CA (DC 9V)

Intensidad
600 mA

Dimensiones
293 (Ancho) x 223 (Largo) x 80 (Alto) mm

Peso
1.5 kg / 31 lbs 5 oz (Excluyendo adaptador CA)

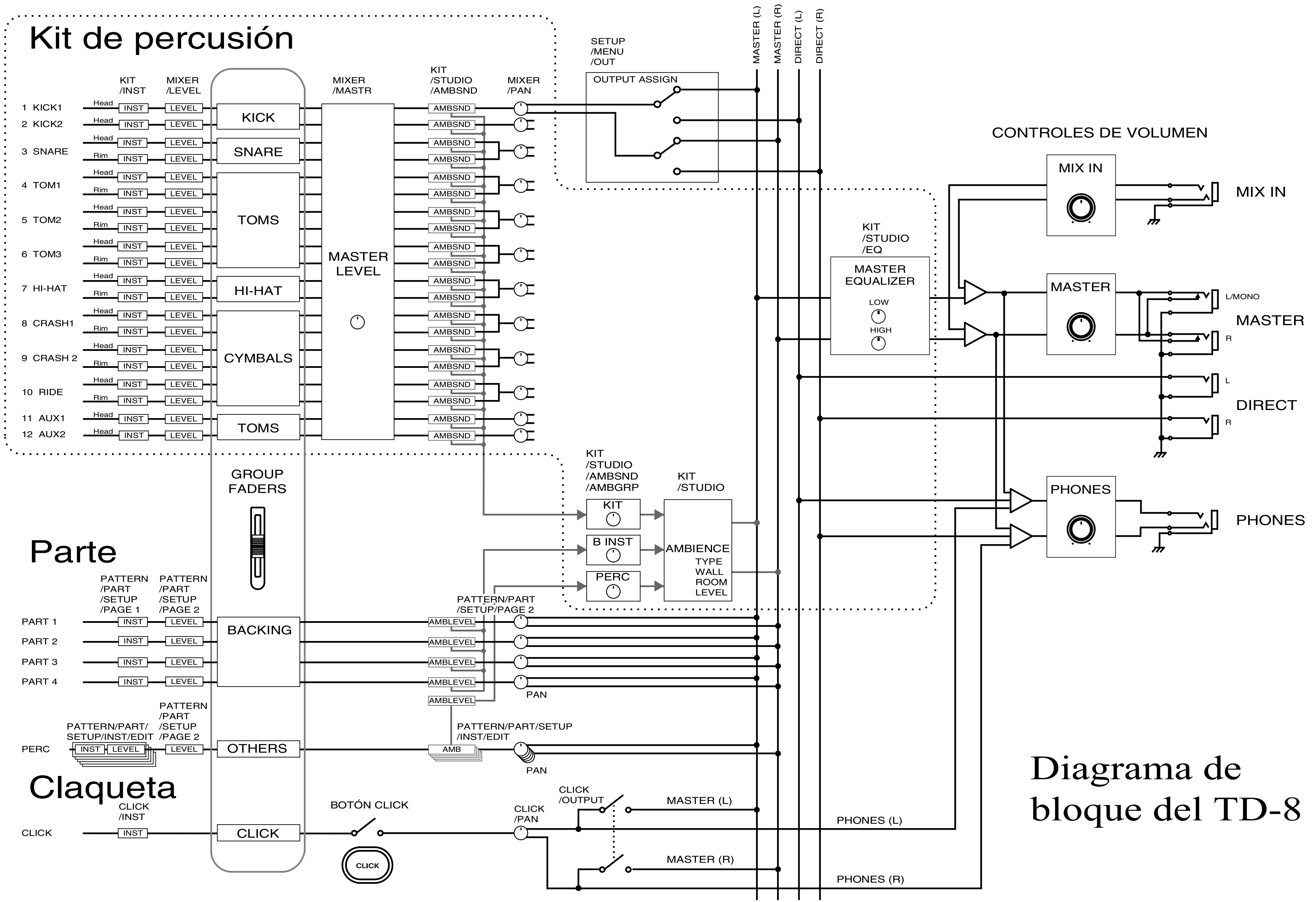
Accesorios
Manual del usuario, adaptador CA (Series ACI/ACB), tornillos (M5 x12) x 4

Opciones
Pad (PD-120, PD-100, PD-80, PD-80R, PD-9, PD-7, PD-5)
Pad de disparo de bombo (KD-120, KD-80, KD-7)
Pedal de control de charles (FD-7)
Soporte (MDS-10, MDS-8, MDS-7U)
Pie para plato (MDY-7U)
Pie para pad (MDH-7U)
Pedal (BOSS: FS-5U)
Cable para pedal (PCS-31)

NOTA

En interés de la mejora del producto, las especificaciones y/o el aspecto de esta unidad están sujetos a cambio sin previo aviso.

Diagrama de bloque del TD-8



Índice

Para los países de la CE

Este equipo contiene baterías de litio

ATENCIÓN

Existe el peligro de explosión si se colocan las baterías de forma incorrecta.
Cambie las baterías por otras iguales o equivalentes a las indicadas por el fabricante.
Deseche las baterías usadas siguiendo las instrucciones del fabricante.

CAUTION

Danger of explosion if battery is incorrectly replaced.
Replace only with the same or equivalent type recommended by the manufacturer.
Discard used batteries according to the manufacturer's instructions.

ADVARSEL!

Lithiumbatteri - Eksplosionsfare ved fejlagtig håndtering.
Udskiftning må kun ske med batteri af samme fabrikat og type.
Levér det brugte batteri tilbage til leverandøren.

VARNING

Explosionsfara vid felaktigt batteribyte.
Använd samma batterityp eller en ekvivalent typ som rekommenderas av apparattillverkaren.
Kassera använt batteri enligt fabrikantens instruktion.

ADVARSEL

Eksplosjonsfare ved feilaktig skifte av batteri.
Benytt samme batteritype eller en tilsvarende type anbefalt av apparatfabrikanten.
Brukte batterier kasseres i henhold til fabrikantens instruks joner.

VAROITUS

Paristo voi räjähtää, jos se on virheellisesti asennettu.
Vaihda paristo ainoastaan laitevalmistajan suosittelemaan tyyppiin. Hävitä käytetty paristo valmistajan ohjeiden mukaisesti.

For EU Countries

CE

This product complies with the requirements of European Directive 89/336/EEC.

For the USA

FEDERAL COMMUNICATIONS COMMISSION RADIO FREQUENCY INTERFERENCE STATEMENT

This equipment has been tested and found to comply with the limits for a Class B digital device, pursuant to Part 15 of the FCC Rules. These limits are designed to provide reasonable protection against harmful interference in a residential installation. This equipment generates, uses, and can radiate radio frequency energy and, if not installed and used in accordance with the instructions, may cause harmful interference to radio communications. However, there is no guarantee that interference will not occur in a particular installation. If this equipment does cause harmful interference to radio or television reception, which can be determined by turning the equipment off and on, the user is encouraged to try to correct the interference by one or more of the following measures:

- Reorient or relocate the receiving antenna.
- Increase the separation between the equipment and receiver.
- Connect the equipment into an outlet on a circuit different from that to which the receiver is connected.
- Consult the dealer or an experienced radio/TV technician for help.

Unauthorized changes or modification to this system can void the users authority to operate this equipment.
This equipment requires shielded interface cables in order to meet FCC class B Limit.

For Canada

NOTICE

This Class B digital apparatus meets all requirements of the Canadian Interference-Causing Equipment Regulations.

AVIS

Cet appareil numérique de la classe B respecte toutes les exigences du Règlement sur le matériel brouilleur du Canada.

Información

Si necesita servicios de reparación, contacte con el Centro de Servicio o distribuidor Roland autorizado más cercanos en su país.

ÁFRICA

EGYPT
Al Fanny Trading Office
P.O. Box 2904,
El Horrieh Heliopolos, Cairo,
EGYPT
TEL: (02) 4185531

REUNION
Maison FO - YAM Marcel
25 Rue Jules MermanZL
Chaudron - BP79 97491
Ste Clotilde REUNION
TEL: 28 29 16

SOUTH AFRICA
That Other Music Shop (PTY) Ltd.
11 Melle Street (Cnr Melle and Juta Street)
Braamfontein 2001
Republic of SOUTH AFRICA
TEL: (011) 403 4105

Paul Bothner (PTY) Ltd.
17 Werdmuller Centre Claremont
7700
Republic of SOUTH AFRICA

P.O. Box 23032
Claremont, Cape Town
SOUTH AFRICA, 7735
TEL: (021) 64 4030

ASIA

CHINA
Beijing Xinghai Musical Instruments Co., Ltd.
6 Huangmuchang Chao Yang District, Beijing, CHINA
TEL: (010) 6774 7491

HONG KONG
Tom Lee Music Co., Ltd. Service Division
22-32 Pun Shan Street, Tsuen Wan, New Territories,
HONG KONG
TEL: 2415 0911

INDIA
Rivera Digitec (India) Pvt. Ltd.
409, Nirman Kendra Mahalaxmi Flats Compound Off. Dr. Edwin Moses Road, Mumbai-400011,
INDIA
TEL: (022) 498 3079

INDONESIA
PT Citra Inti Rama
J1. Cideng Timur No. 15J-150
Jakarta Pusat
INDONESIA
TEL: (021) 6324170

KOREA
Cosmos Corporation Service Station
261 2nd Floor Nak-Won Arcade
Jong-Ro ku, Seoul, KOREA
TEL: (02) 742 8844

MALAYSIA
Bentley Music SDN BHD
140 & 142, Jalan Bukit Bintang
55100 Kuala Lumpur,MALAYSIA
TEL: (03) 2443333

PHILIPPINES
G.A. Yupangco & Co. Inc.
339 Gil J. Puyat Avenue
Makati, Metro Manila 1200,
PHILIPPINES
TEL: (02) 899 9801

SINGAPORE
Swee Lee Company
150 Sims Drive,
SINGAPORE 387381
TEL: 748-1669

CRISTOFORI MUSIC PTE LTD
Blk 3014, Bedok Industrial Park E,
#02-2148, SINGAPORE 489980
TEL: 243 9555

TAIWAN
ROLAND TAIWAN ENTERPRISE CO., LTD.
Room 5, 9fl. No. 112 Chung Shan N.Road Sec.2, Taipei, TAIWAN, R.O.C.
TEL: (02) 2561 3339

THAILAND
Theera Music Co. , Ltd.
330 Verng NakornKasem, Soi 2,
Bangkok 10100, THAILAND
TEL: (02) 2248821

VIETNAM
Saigon Music
138 Tran Quang Khai St.,
District 1
Ho Chi Minh City
VIETNAM
TEL: (08) 844-4068

AUSTRALIA/ NUEVA ZELANDA

AUSTRALIA
Roland Corporation Australia Pty., Ltd.
38 Campbell Avenue
Dee Why West. NSW 2099
AUSTRALIA
TEL: (02) 9982 8266

NEW ZEALAND
Roland Corporation (NZ) Ltd.
97 Mt. Eden Road, Mt. Eden,
Auckland 3, NEW ZEALAND
TEL: (09) 3098 715

LATINO AMÉRICA AMÉRICA CENTRAL

ARGENTINA
Instrumentos Musicales S.A.
Florida 656 2nd Floor
Office Number 206A
Buenos Aires
ARGENTINA, CP1005
TEL: (54-11) 4- 393-6057

BRAZIL
Roland Brasil Ltda.
R. Coronel Octaviano da Silveira
203 05522-010
Sao Paulo BRAZIL
TEL: (011) 3743 9377

CHILE
Comercial Fancy S.A.
Avenida Rancagua #0330
Providencia Santiago, CHILE
TEL: 56-2-373-9100

EL SALVADOR
OMNI MUSIC
75 Avenida Notre y Alameda
Juan Pablo 2 No. 4010
San Salvador, EL SALVADOR
TEL: (503) 262-0788

MEXICO
Casa Veerkamp, s.a. de c.v.
Av. Toluca No. 323 Col. Olivar de los Padres 01780 Mexico D.F.
MEXICO
TEL: (525) 668 04 80

La Casa Wagner de Guadalajara s.a. de c.v.
Av. Corona No. 202 S.J.
Guadalajara, Jalisco Mexico
C.P.44100 MEXICO
TEL: (3) 613 1414

PANAMA
Productos Superiores, S.A.
Apartado 655 - Panama 1
REP. DE PANAMA
TEL: (507) 270-2200

URUGUAY
Todo Musica
Cuareim 1488, Montevideo,
URUGUAY
TEL: 5982-924-2335

VENEZUELA
Musicland Digital C.A.
Av. Francisco de Miranda,
Centro Parque de Cristal, Nivel
C2 Local 20 Caracas
VENEZUELA
TEL: (02) 285 9218

EUROPA

AUSTRIA
Roland Austria GES.M.B.H.
Siemensstrasse 4, P.O. Box 74,
A-6063 RUM, AUSTRIA
TEL: (0512) 26 44 260

BELGIUM/HOLLAND/ LUXEMBOURG
Roland Benelux N. V.
Houtstraat 3 B-2260 Oevel
(Westerlo) BELGIUM
TEL: (014) 575811

DENMARK
Roland Scandinavia A/S
Nordhavnsvej 7, Postbox 880
DK-2100 Copenhagen
DENMARK
TEL: (039)16 6200

FRANCE
Roland France SA
4, Rue Paul Henri SPAAK
Parc de l'Esplanade F 77 462 St.
Thibault Lagny Cedex FRANCE
TEL: 01 600 73 500

FINLAND
Roland Scandinavia As, Filial Finland
Lauttasaarentie 54 B
Fin-00201 Helsinki, FINLAND
TEL: (9) 682 4020

GERMANY
Roland Elektronische Musikinstrumente Handelsgesellschaft mbH.
Oststrasse 96, 22844 Norderstedt,
GERMANY
TEL: (040) 52 60090

GREECE
STOLLAS S.A.
Music Sound Light
155, New National Road
26422 Patras, GREECE
TEL: 061-435400

HUNGARY
Intermusica Ltd.
Warehouse Area 'DEPO' Pf.83
H-2046 Torokbalint, HUNGARY
TEL: (23) 511011

IRELAND
Roland Ireland
Audio House, Belmont Court,
Donnybrook, Dublin 4.
Republic of IRELAND
TEL: (01) 2603501

ITALY
Roland Italy S. p. A.
Viale delle Industrie, 8
20020 Arese Milano, ITALY
TEL: (02) 937-78300

NORWAY
Roland Scandinavia Avd. Kontor Norge
Lilleakerveien 2 Postboks 95
Lilleaker N-0216 Oslo
NORWAY
TEL: 273 0074

POLAND
P. P. H. Brzostowicz
UL. Gibraltarska 4.
PL-03664 Warszawa POLAND
TEL: (022) 679 44 19

PORTUGAL
Tecnologias Musica e Audio, Roland Portugal, S.A.
RUA SANTA CATARINA
131 - 4000 Porto -PORTUGAL
TEL: (02) 208 44 56

ROMANIA
FBS LINES
Plata Libertatii 1.
RO-4200 Cheorgheni
TEL: (066) 164-609

RUSSIA
Slami Music Company
Sadojava-Triumfalnaja st., 16
103006 Moscow, RUSSIA
TEL: 095 209 2193

SPAIN
Roland Electronics de España, S. A.
Calle Bolivia 239 08020 Barcelona,
SPAIN
TEL: (93) 308 1000

SWEDEN
Roland Scandinavia A/S SWEDISH SALES OFFICE
Danvik Center 28, 2 tr.
S-131 30 Nacka SWEDEN
TEL: (08) 702 0020

SWITZERLAND
Roland (Switzerland) AG Musitronic AG
Gerberstrasse 5, CH-4410 Liestal,
SWITZERLAND
TEL: (061) 921 1615

UKRAINE
TIC-TAC
Mira Str. 19/108
P.O. Box 180
295400 Munkachevo, UKRAINE
TEL: (03131) 414-40

UNITED KINGDOM
Roland (U.K.) Ltd.
Atlantic Close, Swansea
Enterprise Park SWANSEA
SA7 9FJ,
UNITED KINGDOM
TEL: (01792) 700139

ORIENTE MEDIO

BAHRAIN
Moon Stores
Bab Al Bahrain Road,
P.O. Box 20077
State of BAHRAIN
TEL: 211 005

CYPRUS
Radex Sound Equipment Ltd.
17 Diagorou St., P.O. Box 2046,
Nicosia CYPRUS
TEL: (02) 453 426

ISRAEL
Halilit P. Greenspoon & Sons Ltd.
8 Retzif Fa'aliya Hashnya St.
Tel-Aviv-Yaho ISRAEL
TEL: (03) 6823666

JORDAN
AMMAN Trading Agency
Prince Mohammed St. P.O. Box
825 Amman 11118 JORDAN
TEL: (06) 4641200

KUWAIT
Easa Husain Al-Yousifi
P.O. Box 126 Safat 13002
KUWAIT
TEL: 5719499

LEBANON
A. Chahine & Fils
P.O. Box 16-5857 Gergi Zeidan St.
Chahine Building, Achrafieh
Beirut, LEBANON
TEL: (01) 335799

OMAN
OHI Electronics & Trading Co. LLC
P.O. Box 889 Muscat
Sultanate of OMAN
TEL: 959085

QATAR
Badie Studio & Stores
P.O. Box 62,
DOHA QATAR
TEL: 423554

SAUDI ARABIA
aDawliah Universal Electronics APL
P.O. Box 2154 ALKHOBAR 31952,
SAUDI ARABIA
TEL: (03) 898 2081

SYRIA
Technical Light & Sound Center
Khaled Ibn Al Walid St.
P.O. Box 13520
Damascus - SYRIA
TEL: (011) 2235 384

TURKEY
Barkat Muzik aletleri ithalat ve ihracat limited ireketi
Siraselviler Cad. Billurcu Sok.
Mucadelle Cikmeze No. 11-13
Taksim. Istanbul. TURKEY
TEL: (0212) 2499324

U.A.E.
Zak Electronics & Musical Instruments Co.
Zabeel Road, Al Sherooq Bldg.,
No. 14, Grand Floor DUBAI
U.A.E.
P.O. Box 8050 DUBAI, U.A.E.
TEL: (04) 360715

NORTEAMÉRICA

CANADA
Roland Canada Music Ltd. (Head Office)
5480 Parkwood Way Richmond
B. C., V6V 2M4 CANADA
TEL: (0604) 270 6626

Roland Canada Music Ltd. (Toronto Office)
Unit 2, 109 Woodbine Downs
Blvd, Etobicoke, ON
M9W 6Y1 CANADA
TEL: (0416) 213 9707

U. S. A.
Roland Corporation U.S.
5100 S. Eastern Avenue
Los Angeles, CA 90040-2938,
U. S. A.
TEL: (323) 890 3700

Noviembre de 1999

Roland Corporation

01788067'99-8-D3-11K

Traducido por www.caballeria.com